Beaux Arts hors-série

Astroboy, Albator, Naruto...

TOUT SUR LES SÉRIES CULTES

Nouveaux samouraïs, polar, science-fiction...

LE PHÉNOMÈNE MANGA DÉCRYPTÉ

62 PAGES D'HISTOIRES COMPLÈTES DE

OTOMO
TANIGUCHI
TEZUKA

QU'EST-CE QUE LE MANGA ?

Rendez-vous en
FÉVRIER 2009
Sam. 7 : 9h30/19h
Dim. 8 : 9h30/19h
ESPACE CHAMPERRET
Place de la porte Champerret

PARIS

7e édition MANGA

Cosplay
Animations
Jeux vidéo
Culture Asie
Expositions
Jeux Musicaux
Arts Martiaux
Dessinateurs
Projections
Concours
Karaoké
Boutiques
Fanzines
J-Music
Invités

Préventes FNAC,
VIRGIN, CARREFOUR...
1 jour : 8,50€ au lieu de 9€
2 jours : 16€ au lieu de 17€
Gratuit -8 ans !

Renseignements : 01.47.45.50.37 www.parismanga.fr

NOLIFE · GAME ONE · coyote · MADE IN JAPAN · L'ANNEES LASER · SHOGUN
COMICVERSE.FR · FANATOYS.COM · SOHEI · Khimaira · ASUKA
Mosaic · Pili · マンガポップ MANGAPOP.COM · TOKYO ARENA · Nintendo League · ASIAN QUEST
meluzine.org · ANIMA · beez · KAZE www.kaze.fr · Bulle

QUE SONT DEVENUS LES BÉBÉS ZAPPEURS ?

Ce hors-série n'a pas vocation à réhabiliter le manga. Vouloir défendre la bande dessinée japonaise, ou la bande dessinée en général, est un combat d'arrière-garde. Bien sûr, certains continueront à gloser, tel le dessinateur Uderzo qui, dans le dernier *Astérix*, sous-entend que les mangas nous envahissent et menacent notre culture. Mais il est loin le temps où Ségolène Royal déclarait, à propos des séries animées, qu'elles n'étaient que «coups, meurtres, têtes arrachées, corps électrocutés, masques répugnants, bêtes horribles, démons rugissants*» (un bien beau programme au demeurant). Le manga est une vaste entreprise culturelle qui a déferlé sur l'Occident il y a belle lurette et qui a déjà produit plusieurs générations de bébés zappeurs. Ils sont parmi nous ! Les mangas sont les romans de gare d'aujourd'hui, la littérature populaire du XXIe siècle. Vouloir en interdire l'accès reviendrait à jeter avec l'eau du bain Honoré de Balzac, Alexandre Dumas ou Conan Doyle.

Et pourtant, si son succès ne s'est pas démenti durant la dernière décennie, le manga souffre aujourd'hui d'un cruel manque de regard critique. D'autant que les éditeurs, surfant sur quelques best-sellers, ont inondé les rayons des librairies. Heureusement, la production de mangas en France a tendance à stagner, imitant ce qui se passe dans l'Archipel. Là-bas, la concurrence des séries et des jeux vidéo est rude. Petit à petit, le manga influence le cinéma, l'autre grande industrie culturelle. Vous voulez savoir où Tarantino est allé chercher *Kill Bill* ? D'où vient *le Roi Lion* de Walt Disney ? Pourquoi les Daft Punk ont demandé à Leiji Matsumoto de réaliser leurs clips ? Comment constituer une mangathèque idéale ? Ce numéro vous donne les clefs de la maison manga. Il consacre, pour la première fois en France dans le cadre d'un hors-série, l'intérêt d'un magazine culturel pour un moyen d'expression qui n'a pas fini de nous surprendre. ✒ *Vincent Bernière*

* *Le Ras-le-bol des bébés zappeurs*, par Ségolène Royal, éd. Robert Laffont, 1989.

© Frédéric Poincelet

Les numéros hors-série de
Beaux Arts magazine
sont édités par TTM Group

Beaux Arts magazine
86-88, rue Thiers – 92100 Boulogne
01 41 41 55 60
www.beauxartsmagazine.com
RCS Paris B 435 355 896

Directeur de la publication Thierry Taittinger
Directeur exécutif Thierry Lalande
Éditeur Claude Pommereau
Éditrice déléguée Marie-Hélène Arbus

Directeur de la rédaction et rédacteur en chef Fabrice Bousteau
Directeur artistique Bernard Borel
Assistante de la rédaction Catherine Joyeux-Brouxel
Directeur des éditions et partenariats Jean-Christophe Claude
Chef de produit Laure Boutouyrie
Assistante chef de produit Charlotte Ullmann
Responsable hors-série Séverine Cuzin
Responsable administration des ventes Florence Hanappe

Rédacteur en chef de ce hors-série Vincent Bernière
Création graphique Aurore Jannin
Secrétaire de rédaction Sabine Moinet
Ont collaboré à ce numéro Julien Bastide, Stéphane Beaujean, Jean-Marie Bouissou, Katsuhiro Otomo, Jirô Taniguchi

La mangathèque idéale et **«Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le manga»** ont été rédigés par Julien Bastide et les **présentations de chaque tribu** ont été écrites par Jean-Marie Bouissou.

Nous remercions pour leur aide précieuse Sébastien Agogue, Perrine Baschieri, Maud Beaumont, Jeffrey Blunden, Élise Brun, Jérôme Chelim, Sophie Cousin, Marie Fabbri, Marion de Faucomberge, Pierre Larvor, Julie Le Borgne, Martine Lebret, Laure Peduzzi, Corinne Quentin, Alexia Sichere, Dominique Stephan.

Commission paritaire 1108 K 84238
ISSN 0757-2271 – **ISBN** 978-2-84278-660-1
Dépôt légal Novembre 2008
Photogravure Ex-fabrica, Paris
Impression Maury, Malesherbes
Imprimé en France (Printed in France)
Typographies Cet ouvrage a été composé en FF Dax, FF Dax Wide (FontFont), Charter (ITC), Charter Oak (URW), Lucifer (Foutain), BD Hexadex (Büro destruct)
Publicité Médiaobs – 44, rue Notre-Dame des Victoires – 75002 Paris tél. 01 44 88 97 70
Service abonnements & VPC
DIP – Beaux Arts magazine – 18/24, quai de la Marne – Paris Cedex 19 – 01 44 84 80 38

Légendes et copyrights
Couverture: **Astroboy** par Osamu Tezuka.
© Tezuka Productions.
© BeauxArts magazine/TTM Group.
© ADAGP Paris 2008
pour les œuvres de ses membres.

TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR LE MANGA

Objet de tous les fantasmes, parfois mal compris par le public occidental, le manga véhicule de nombreuses idées reçues. L'occasion de balayer quelques clichés et de démêler le vrai du faux.

QUE VEUT DIRE MANGA?

Manga veut dire bande dessinée japonaise, tout simplement. Un manga n'est pas un dessin animé, c'est une BD. Ne pas confondre avec manhwa (BD coréenne) ou manhua (BD chinoise). Certains disent «la» manga, plus élégant, mais le genre courant du manga est masculin… contrairement à «la» BD !

POURQUOI LA BD EUROPÉENNE N'INTÉRESSE PAS LES JAPONAIS?

Fluides et dynamiques, les mangas sont aux antipodes de la BD européenne, qui a tendance à privilégier le beau dessin. Les rares albums traduits en japonais, comme ceux de Bilal ou Mœbius, sont perçus comme des livres d'art.

© MŒBIUS PRODUCTIONS

POURQUOI LES MANGAS ONT-ILS DU SUCCÈS EN OCCIDENT?

Les mangas ont comblé un vide éditorial, en proposant des récits spécifiquement destinés aux adolescents, filles ou garçons. Les mangas sont bon marché, exotiques et faciles à transporter.

Kamui-den, de Sanpei Shirato. © SHIRATO/SEIRINDO.

SOMMAIRE

3 Qu'est-ce que le manga ?

6 Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le manga

10 Culture manga

16 La petite histoire du manga

20 Le phénomène manga

25 Lexique

91 Trois histoires complètes

Black Jack
L'Homme au tatouage
d'Osamu Tezuka

Memories
de Katsuhiro Otomo

L'Homme qui marche
(10 ans après)
de Jirô Taniguchi

92 Les sept tribus du manga

94 LES PRÉCURSEURS

96 Osamu Tezuka

98 Leiji Matsumoto

100 Shigeru Mizuki

102 LES NOUVEAUX SAMOURAÏS

104 Kazuo Koike

106 Hiroshi Hirata

108 Takehiko Inoué

110 LES ENFANTS TERRIBLES

112 Akio Tanaka

114 Hideki Arai

116 Taiyô Matsumoto

118 LES ÉTERNELS ADOLESCENTS

120 Akira Toriyama

122 Masashi Kishimoto

124 Clamp

126 LES PARENTS TERRIBLES

128 Hideshi Hino

130 Kazuo Umezu

132 Junji Ito

134 LES TONTONS FLINGUEURS

136 Takao Saitô

138 Ryôichi Ikegami

140 Naoki Urasawa

142 LES CONTEMPLATIFS

144 Jirô Taniguchi

146 Kazuichi Hanawa

148 Kiriko Nananan

150 La mangathèque idéale

LES MANGAS SONT-ILS VIOLENTS?

Oui, la majorité des mangas sont plutôt violents, à l'image d'une société policée. Les combats sont le moteur narratif des shônen manga. Mais le gagnant est aussi celui qui aura su affirmer sa supériorité spirituelle sur son adversaire.

L'Âme du Kyudo, de Hiroshi Hirata. © HIRATA.

COMMENT FONT-ILS POUR DESSINER AUTANT DE PAGES?

C'est vrai, de nombreux auteurs livrent 30 pages chaque semaine. Ils bénéficient du concours d'assistants. Certaines spécificités de la BD japonaise autorisent un travail rapide : peu de cases par page et des décors ébauchés. *Inu-Yasha*, de Rumiko Takahashi. © TAKAHASHI/SHOGAKUKAN.

POURQUOI LES MANGAS SONT-ILS EN NOIR & BLANC?

C'est un choix économique. La bande dessinée japonaise s'est développée sur le modèle du feuilleton par le biais de magazines de pré-publication. Des magazines en couleur coûteraient trop cher à produire comme à vendre.

L'Homme qui marche, de Jirô Taniguchi
© TANIGUCHI/CASTERMAN

LES MANGAS, C'EST POUR LES ADOLESCENTS?

La bande dessinée japonaise a su séduire peu à peu tous les publics. Il existe aujourd'hui au Japon des mangas destinés aux enfants, aux adolescents, aux adultes, et aussi de la BD porno qui représente une part non négligeable de la production. Ce sont surtout les enfants et les adolescents qui font le succès des mangas, de nombreux lecteurs arrêtant d'en lire une fois parvenus à l'âge adulte.

Please Miss Yuri, de Syow Maru. © MARU.

QUEL RAPPORT ENTRE MANGA ET DESSIN ANIMÉ?

Depuis les années 1960, les mangas à succès sont systématiquement adaptés en séries de dessins animés destinés à la télévision. L'auteur original ne participe pas à ces adaptations, qui tiennent du produit dérivé. Exception faite pour *Akira*, le chef-d'œuvre de Katsuhiro Otomo. D'autres dessins animés japonais ne sont pas tirés d'un manga, comme les longs-métrages du studio Ghibli. *Akira*, de Katsuhiro Otomo. © OTOMO/MASH-ROOM.

LES MANGAS SONT-ILS DESSINÉS PAR DES HOMMES?

Près d'un tiers des auteurs de mangas sont des femmes. Cette situation cache une répartition des rôles assez sexiste : la majorité des femmes apprécient le shôjo manga, plutôt machiste.

Autoportrait, de Junko Mizuno. © MIZUNO

LES MANGAS VONT-ILS REMPLACER LA BD?

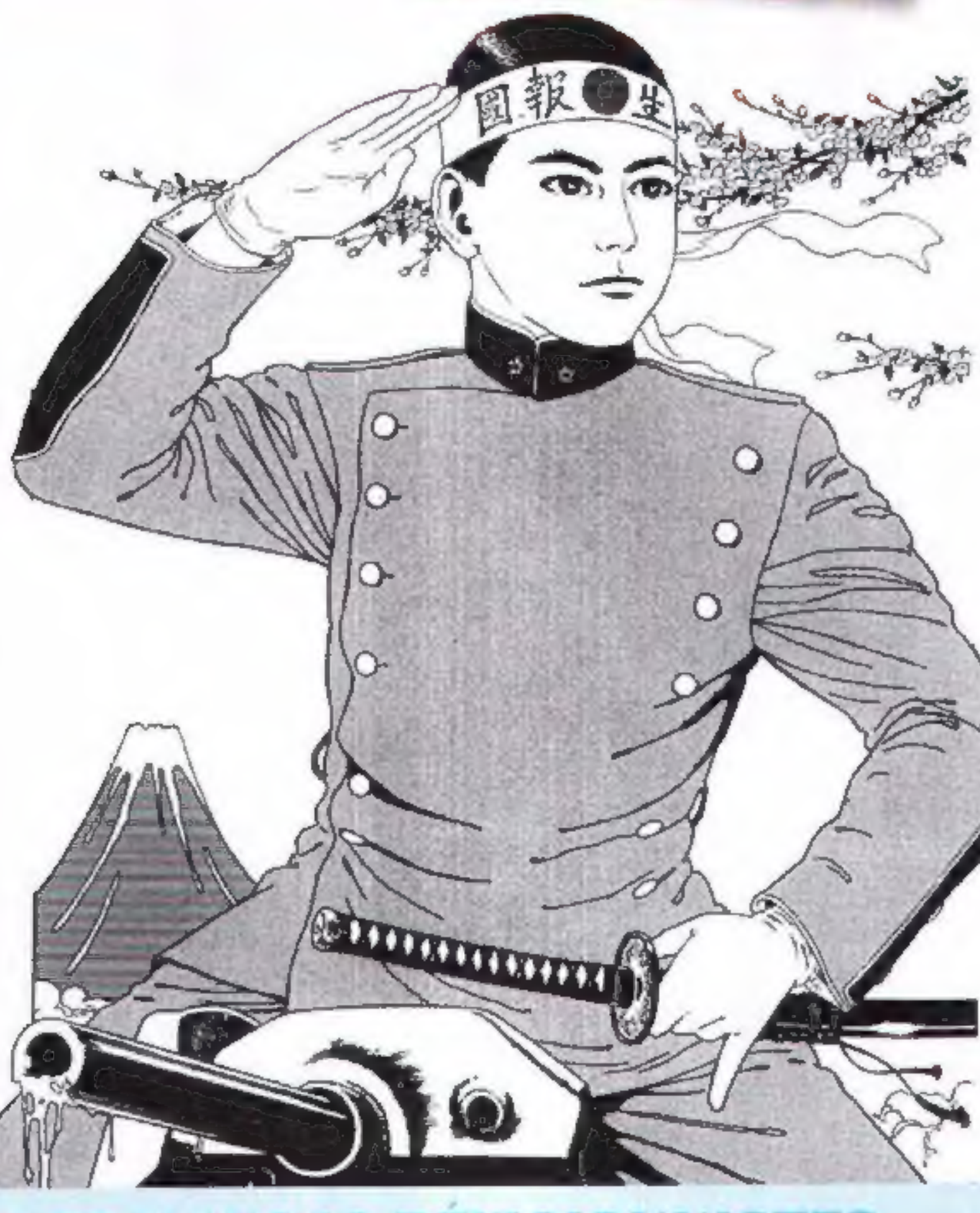
Non. La forte progression des mangas publiés en français a remis en cause l'hégémonie historique de la BD franco-belge, mais rares sont ceux qui deviennent des best-sellers. La proportion des mangas publiés en Europe a tendance à stagner. Uderzo a tout de même fait de l'invasion des mangas le thème du dernier *Astérix*.

Le ciel lui tombe sur la tête, d'Albert Uderzo. © ALBERT RENÉ / GOSCINNY-UDERZO.

POURQUOI LES SÉRIES SONT-ELLES SI LONGUES?

Les magazines où sont prépubliés les mangas soumettent leurs lecteurs à des enquêtes d'opinion qui leur permettent de voter pour leurs séries préférées. Ainsi, une série qui jouit d'une popularité non démentie peut se poursuivre pendant des années, comme *Detective Conan*, commencé en 1997 et dont on attend le 60e volume.

Detective Conan, de Gosho Aoyama. © RANA.



LES MANGAS RÉVISIONNISTES SONT-ILS SI IMPORTANTS?

Non. Monté en épingle par les médias occidentaux, ce «courant» se réduit aux œuvres de Yoshinori Kobayashi et à quelques histoires courtes de Suehiro Maruo. Les mangas révisionnistes visent à minimiser le rôle des Japonais dans les crimes de guerre perpétrés pendant la Seconde Guerre mondiale. *Planet of the Jap*, de Suehiro Maruo. © MARUO/SEIRINDO.

POURQUOI NE VOIT-ON PAS LES POILS PUBIENS DANS LES MANGAS PORNO?

Parce que c'est interdit par le code pénal japonais. Une disposition hypocrite, car aucune censure ne touche le fond de ces histoires, où absolument tout est permis.

Step up Love Story, de Kaisu Aki. © AKI.

CULTURE MANGA

Au Japon, tout le monde lit du manga et n'importe quand. Les BD sont en noir & blanc, c'est bon marché. Il y en a pour tous les goûts : homme, femme, garçon, fille, salarié, adolescent… Rien à voir avec chez nous.

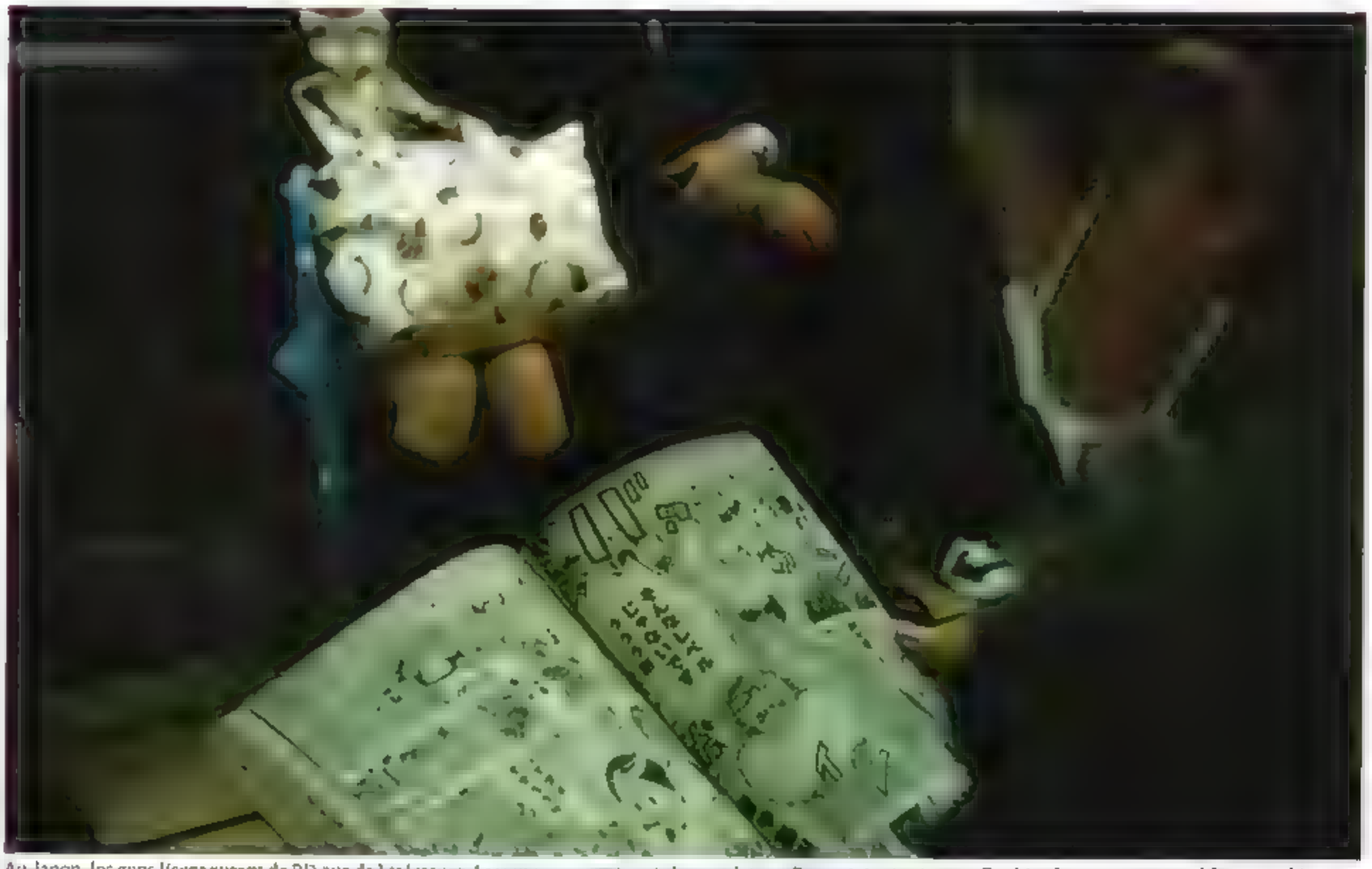
Les mots surlignés sont expliqués dans le lexique page 25.

Plus qu'en Europe, le manga est autant une industrie qu'une culture. Ce qui est publié sur papier n'est qu'un élément d'une galaxie plus vaste qui va du porte-clés au pachinko (sorte de flipper japonais) en passant par les séries d'animation et les jeux vidéo. Depuis 1945, les grands éditeurs se partagent un marché seize fois supérieur à son équivalent français. Sur une telle échelle, la manière de concevoir la production n'est pas la même et, si l'auteur est respecté, il est également soumis à une pression énorme. La notion de genre n'existe pas sur le plan éditorial au Japon. Elle cède le pas devant la notion de public. Un manga ne se définit donc pas selon qu'il ressort de la science-fiction, de la comédie romantique ou du polar, mais selon qu'il s'adresse à un public de jeunes garçons (*shônen*), de jeunes filles (*shôjo*) ou de jeunes adultes (*seinen*). Cette segmentation du public crée des genres avec des règles narratives et graphiques. Ainsi, le **shônen manga** traitera des récits d'apprentissage, avec un jeune héros apprenant à contrôler sa force et ses relations avec les autres, et à endosser ses responsabilités, tandis que le **shôjo manga** mettra en avant la psychologie, avec des planches beaucoup plus déstructurées, presque aériennes, pour refléter les états d'âme. On parlera donc de «style shônen» ou de «style shôjo». Mais les auteurs savent jouer sur tous les registres. Parmi les dessinateurs ayant vendu plus de 100 millions de volumes, Mitsuru Adachi est connu pour créer des mangas de sport (le baseball principalement, sport le plus populaire au Japon), dont la tonalité shôjo est presque devenue sa signature.

Pour arriver à de telles fusions, il faut savoir maîtriser les codes afin de correspondre au public visé. Cette distinction est rendue possible par la prépublication en magazines. Ces espèces de gros annuaires sur papier recyclé, à bas prix, constituent la première lecture. Ce sont ces magazines que l'on lit chaque semaine entre deux stations de métro et que l'on abandonne ou que l'on jette dans des poubelles adéquates. Chaque semaine aussi, le lecteur peut envoyer une carte et indiquer quelles sont ses séries préférées. Ce sondage permanent décide de leur poursuite ou de leur arrêt. En cas de succès, la série est publiée en volumes (*tankôbon*), qui correspondent à ceux que l'on trouve en France.

Une industrie puissante et rodée

Ce système peut paraître injuste et anti-créatif. Il l'est dans une certaine mesure, mais il existe énormément de magazines de prépublication, segmentant le public en autant de catégories. Aussi, un auteur qui soumet une idée sera dirigé vers la revue qui peut lui permettre de trouver le lectorat le plus sensible à ses histoires. C'est comme ça que Naoki Urasawa, qui rêvait de faire du shônen, a été envoyé dans une revue de seinen, avec succès. Pour les **mangakas** qui ne parviennent pas à fournir leurs vingt planches par semaine, il existe des magazines mensuels (le plus mythique ayant été *Garo*, créé en 1964 pour publier l'œuvre majeure de Shirato Sanpei, *la Légende de Kamui*, mais qui



Au Japon, les gens lisent autant de BD que de littérature. Toutes les couches de la population. Par tout le temps. On dit même que certains éditeurs calibrent la longueur des épisodes de manga en fonction d'un voyage type en train-métro-boulot. ASUMI KUROSAWA

devint surtout le repaire de l'avant-garde et des auteurs moins commerciaux. Elle atteint le tirage de 80 000 exemplaires en 1971 avant de chuter et de disparaître totalement en 2002). Quand le lectorat du manga est aussi vaste, la spécialisation et l'adaptation à des publics ciblés deviennent un atout. Il s'agit, non de créer des œuvres lisibles par tous de 7 à 77 ans, mais de couvrir le spectre des différentes sensibilités.

Le directeur littéraire, un maillon essentiel

Enfin, le mangaka n'est pas seul face à son public. Certes, pour pouvoir fournir autant de planches, il fait souvent appel à des assistants [lire encadré p. 14], mais il bénéficie surtout de l'apport d'un éditeur, ou, plus précisément, d'un directeur littéraire. C'est avec lui qu'il va proposer un sujet et discuter de l'évolution de l'histoire. Quand viendra le jour du bouclage, c'est ce même directeur littéraire qui va pousser l'auteur, allant jusqu'à coller les dialogues dans les bulles. Il est un maillon essentiel de la chaîne, à la fois craint et protecteur. Même les auteurs de grande notoriété, comme Urasawa, sont attentifs au dialogue avec leur directeur littéraire. C'est lui encore qui remonte le moral de l'auteur et lui propose des sujets entre deux commandes.

Ce statut d'éditeur, placé entre la direction du magazine et l'auteur, n'est pas toujours confortable. Une jeune directrice littéraire, à peine débarquée dans une maison d'édition, se retrouva toute seule pour expliquer à un mangaka confirmé qu'il devait redessiner une histoire qu'il estimait bonne. Pour cette directrice littéraire, il ne s'agissait pas de s'opposer aux désirs du dessinateur ou de lui faire penser qu'elle ne voulait pas de son manga, mais plutôt de lui faire comprendre que l'histoire publiée devait correspondre à ce qu'attendaient les lecteurs du magazine. Le dessinateur fut assez professionnel pour l'accepter, mais la directrice littéraire exprima dans un blog sa frustration de devoir critiquer et se confronter à des auteurs que l'on apprécie. Cette solitude et cette pression sont telles que, à 38 ans, elle abandonna le métier. Il est en effet difficile de trouver la bonne distance pour accompagner un auteur sans devenir le véritable scénariste (ce qui se produit parfois), alors qu'il n'existe pas de véritable formation à ce métier.

De fait, dans une industrie aussi puissante que rodée, la relation entre le directeur littéraire et l'auteur permet un rapport humain propice à la création. Parfois, ce sont les artistes eux-mêmes qui gèrent l'ensemble. Go Nagai (auteur entre autres de *Goldorak*) a créé Dynamic Productions, sorte de coopérative d'environ 50 personnes, dont 13 assistants, tandis que ses deux frères remplissent les fonctions de vice-président et de président. Dynamic Productions possède aussi cinq autres «satellites», comme un théâtre pour enfants et une maison d'édition employant une centaine de personnes. Kazuo Koike, scénariste de *Lone Wolf & Cub*, emploie lui

aussi 50 personnes, dont cinq dessinateurs et quatre écrivains, et le bâtiment de sa société comporte une école de mangakas (très célèbre), une maison d'édition et un café.

L'attachement très fort aux personnages

Les succes du manga sont immenses. La série *Dragon Ball* a ainsi dépassé les 250 millions d'exemplaires vendus depuis 1984, et le tirage initial d'une série populaire comme *One Piece* a atteint un record avec 2,52 millions ; seule la France, avec les tirages d'*Astérix* (plus de 3 millions en 2005) peut rivaliser. La force du manga tient aussi au fait que les auteurs sont propriétaires ou copropriétaires des histoires et des personnages. Cela peut les inciter à prolonger des séries à succès mais, le plus souvent, ils se diversifient et passent d'un projet à l'autre. Contrairement aux comics, les protagonistes des mangas n'ont pas à être artificiellement maintenus en vie Pourtant, l'attachement aux personnages est très fort dans le public La plus célèbre anecdote à ce propos concerne Tetsuya Chiba, auteur d'un manga de boxe, *Ashita no Joe*, qui, un jour de mars 1970, fut réveillé par une foule compacte d'environ 700 personnes conduite par des moines bouddhistes, et qui se rendait chez l'éditeur pour célébrer les funérailles d'un des héros de la série Et si Keiji Nakazawa a pu poursuivre la publication de *Gen d'Hiroshima* malgré les pressions politiques exercées sur l'éditeur, c'est bien parce qu'il recevait des milliers de lettres de jeunes lecteurs voulant absolument connaître la suite des aventures de leur héros dans le contexte de l'après-guerre – jusqu'à ce que cette œuvre entre dans le patrimoine national et soit finalement étudiée dans les écoles

Enfin, lorsqu'une œuvre connaît un réel succès, elle est déclinée. Jeux vidéo et séries d'animation sont les principaux débouchés (même si une récente tendance voit arriver des mangas comme produits dérivés de jeux et de séries).

LE MANGA AU MUSÉE

Pionnier en la matière, le musée municipal de Kawasaki a créé en 1988 un département manga et organise régulièrement des expositions. On lui doit, en 1994, une exposition des pères du manga d'auteur (Abe, Mizuki, Tsuge...) à travers la publication culte qui les accueillit dès la fin des années 1960 : *Garo*. Et la dernière expo en date était dédiée au shôjo manga avec la présentation de 23 auteurs, de Clamp à Matsumoto. Ouvert en novembre 2006, le musée international du Manga de Kyôto est, quant à lui, un bâtiment à l'architecture élégante qui abritait déjà, le jour de son ouverture, plus de 200 000 mangas. Sa particularité est d'abriter une population de chercheurs en histoire de l'art qui œuvrent dans le domaine du manga ancien et des publications de l'ère Meiji. Récemment les visiteurs ont pu y admirer une superbe exposition « Grâce et Mystère du manga dans l'ancienne Kyôto ».
www.kyotomm.com

Il arrive que l'auteur participe à la production de la série, mais le plus souvent il est juste consulté. L'adaptation d'un manga en série d'animation a des conséquences directes sur le manga lui-même. La plupart du temps, ce dernier n'est pas terminé quand la série est diffusée à la télévision, et un épisode de vingt-cinq minutes par semaine couvre bien davantage qu'un seul chapitre de manga

Produits dérivés et séries animées

Aussi, les scénarios de la série télévisée et du manga vont diverger. On va ajouter des péripéties et, parfois, la série va tout simplement prendre une autre direction que le manga, et donner des fins différentes. Le résultat alimente la culture manga, créant de la variété dans l'approche de l'œuvre et du lien avec les fans. Il n'existe pas une œuvre canonique intouchable, mais une galaxie d'œuvres qui participent au succès et à la pérennité d'un manga

DES ASSISTANTS

Dans les années 1950, Osamu Tezuka travaillait sur tant de séries qu'il mit en place un système d'assistants dans un appartement, le *Tokiwa-sô*. Ce type de studio s'apparente à une sorte d'atelier de la Renaissance, où le maître donne les directives pendant que les «apprentis» font les décors, les trames et le travail de documentation. Ce système permet d'alimenter la machine éditoriale puisque certains auteurs fournissent jusqu'à 400 ou 800 planches par mois. Économiquement la vie d'assistant est difficile. Un studio standard comprend un chef assistant, deux à trois assistants et un dessinateur pour les décors. En moyenne, un assistant est payé 1 100 euros par mois et le chef assistant est payé le double. Il est difficile de vivre décemment dans ces conditions. Il est donc vital de sortir du statut d'assistant le plus vite possible, non seulement pour des raisons financières, mais aussi pour des raisons artistiques. Plus un assistant passe de temps chez son «maître», plus ce dernier rechigne à le laisser partir. Le pire survient quand une série s'arrête et que le mangaka doit se séparer de ses collaborateurs. Certains auteurs ont donc institué une règle des «trois ans» pour les assistants, afin d'éviter ces problèmes. Bien souvent, les auteurs actuels sont d'anciens assistants de la génération précédente à qui le «maître» a «rendu» la liberté. Les écoles de mangakas constituent un vivier d'assistants et elles vont jusqu'à les placer quand un poste se libère. Ceci explique les ressemblances voire le sentiment d'uniformisation dans le manga, qui répond moins à un souci de standardisation qu'à un processus d'apprentissage et de filiation. Observer la production du manga, c'est observer une mémoire, l'accumulation d'héritages qui intriguent le genre.

ASUKA
Retrouvez les chefs d'œuvre de Tezuka chez Asuka !
Et vous...
Combien seriez-vous prêt à payer pour sauver votre peau ?
TEZUKA OSAMU
80
OSAMU TEZUKA
Anthologie I
MIDNIGHT
VAMPIRE
BLACK JACK
INDISPENSABLE :
BLACK JACK en version Deluxe
déjà 5 volumes disponibles

Crée en 1931 par Suihō
Tagawa, le chien soldat
Norakuro fut le premier
personnage de manga
à connaître une for
exploitation mar
Il est aujourd'
une nouvell
d'artistes
qui l'ont p
dans le numéro
de leur antholog
Kramer's Ergot

LA PETITE HISTOIRE DU MANGA

Importé par des Occidentaux, le dessin de presse existe au Japon depuis le XIXe siècle. Si le peintre Hokusai a inventé le terme «manga», c'est Tezuka qui en dresse les principaux codes, à la fin de la Seconde Guerre mondiale.

Les mots surlignés sont expliqués dans le lexique page 25

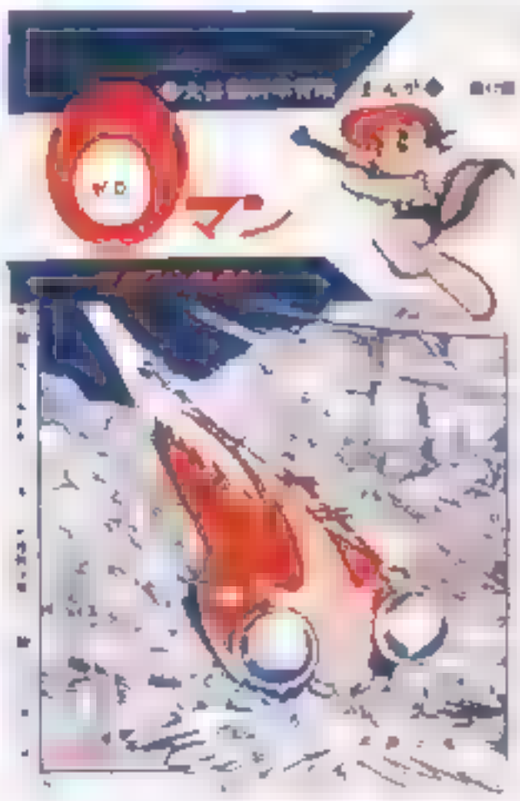
Le manga s'est développé dans un pays riche d'une longue tradition en matière d'arts graphiques, dont les plus anciennes manifestations remontent notamment au XIIe siècle, comme le *Chojûgiga* (Rouleau des animaux) qui, par sa portée satirique, s'affirme aujourd'hui comme le premier point de repère du dessin d'humour au Japon. Il faut souligner également le rôle fondamental joué par deux dessinateurs occidentaux, qui s'installèrent au Japon à la fin du XIXe siècle, lorsque le pays s'ouvrit à l'influence étrangère après deux siècles d'isolationnisme : l'Anglais Charles Wirgman et le Français Georges Bigot. Tous deux fondèrent des magazines satiriques, important au Japon l'art de la caricature à l'européenne. Par la suite, des dessinateurs japonais prirent le relais, comme Rakuten Kitazawa et Ippei Okamoto, considérés par les spécialistes japonais comme les pères fondateurs du dessin de presse au Japon. Mais c'est à partir des années 1920, sous l'influence de certaines bandes américaines publiées au Japon, comme *Bringing up Father* de George McManus, que la bande dessinée, au sens propre du terme – caractérisée par l'utilisation de phylactères (les «bulles» de texte) et l'agencement d'images organisées en séquences – se développa au Japon.

L'invention du style Tezuka

Ainsi, avant-guerre, certaines séries avaient déjà eu un fort retentissement auprès du public enfantin, comme *Shô-chan no Bôken* de Katsuichi Kabashima, qui contait les voyages extraordinaires d'un petit garçon accompagné d'un écureuil, dans un style assez proche de celui d'Alain Saint-Ogan (*Zig et Puce*), ou *Norakuro* de Suihô Tagawa, qui relatait les mésaventures d'un chien anthropomorphe paresseux et gaffeur enrôlé dans l'armée.

Mais c'est Osamu Tezuka, né en 1928, qui donne après-guerre à la bande dessinée japonaise son style graphique et narratif si particulier. Passionné de cinéma et de littérature, il transpose sur papier, dès 1946 avec Shin Takarajima, le dynamisme du langage cinématographique, et offre à certains de ses récits l'ampleur et la complexité de la littérature russe qu'il affectionne – il adapte d'ailleurs en 1953 le roman de Dostoïevski, *Crime et Châtiment*. Quant à son style graphique, inspiré des dessins animés américains des années 1930 – grands yeux et physionomies élastiques –, il fait école. Ce nouveau type de bande dessinée au long cours, baptisé *story manga*, inspire de jeunes dessinateurs comme Shôtarô Ishinomori (*Cyborg 009*) ou Fujiko F. Fujio (*Doraemon*), qui deviennent à leur tour des auteurs populaires auprès du jeune public au cours des années 1950.

Si Tezuka commence sa carrière en publiant des récits d'aventures ou de science-fiction sous la forme de fascicules bon marché, commercialisés dans la région d'Osaka dont il est originaire, l'auteur se tourne dès le début des années 1950 vers les grands éditeurs



CI CONTRE ET CI DESSUS
On peut suivre toute l'histoire du manga à travers les œuvres d Osamu Tezuka Celui-ci initia certaines modes, en suivit d'autres. .. Nombre de ses séries furent d'abord des mangas avant de devenir des séries pour la télévision. Comme *Zero-Man*, créé en 1959 et adapté en dessin animé dix ans plus tard. © TEZUKA PRODUCTIONS

PAGE CI CONTRE
Katsushika Hokusai *La Cascade de Kirifuri sur le mont Kurokami dans la province de Shimotsuke* [deta I] 1833, impression polychrome, format ôban. © THIERRY OLLIVIER / RMN

généralistes basés à Tokyo. Ces derniers éditent ses travaux en feuilletons dans des revues mensuelles destinées à la jeunesse. C'est là que seront publiées certaines de ses séries les plus célèbres, comme *le Roi Léo* et *Astroboy* – qui narre les aventures d'un petit robot prenant la défense des humains, mettant en garde ses jeunes lecteurs contre les dangers de la science. À partir de 1959, de nouvelles revues au rythme hebdomadaire font leur apparition, obligeant les auteurs de mangas à produire un nouveau chapitre chaque semaine, les plus populaires se voyant ensuite publiés en albums au format poche – un mode de parution qui perdure encore aujourd'hui. Ce rythme harassant oblige également les auteurs à s'entourer de jeunes assistants pour réaliser les tâches subalternes. devenant eux-mêmes parfois auteurs par la suite
À l'époque néanmoins, un autre système fait concurrence aux revues de mangas : celui des librairies de prêt. Ces modestes échoppes, souvent situées aux abords des gares, permettent notamment d'emprunter à bas prix des mangas directement conçus pour ce circuit parallèle. C'est dans ce cadre que se développe un style de mangas aux intrigues plus réalistes et dramatiques, baptisé en 1957 **gekiga** par le dessinateur Yoshihiro Tatsumi. Ce dernier excelle dans la description d'un certain mal-être post-moderne, montrant systématiquement les exclus du «miracle économique japonais».

Contes et légendes traditionnels

Le succès populaire de ces gekigas, notamment celui des violentes fresques moyenâgeuses de Sanpei Shirato (*Ninja Bûgeichô*) ou des polars de Takao Saito (*Golgo 13*), incite les principaux éditeurs des mangas à integrer cette nouvelle tendance au sein de leurs périodiques. C'est ainsi que la revue *Shônen Magazine* publie, à partir du milieu des années 1960. des auteurs issus du circuit des librairies de prêt, tel Shigeru Mizuki, auteur de *Kitaro le repoussant*, dont l'univers est inspiré par les contes et légendes traditionnels japonais. De plus, à partir de 1967 apparaissent les premières revues de mangas spécifiquement destinées aux adultes, comme *Big Comic*. Tezuka lui-même, forcé de s'adapter au vieillissement de son public, y publie des récits comme *Ayako* (1972), modifiant son style graphique vers plus de naturalisme et bâtissant des intrigues plus sombres.
Une autre tendance caractéristique de l'époque est le développement des revues de libre création dont le modèle est *Garo*, fondé en 1964 par Katsuichi Nagai grâce à la caution financière de l'artiste Sanpei Shirato. L'une des premières séries publiées par le magazine et d'ailleurs *la Légende de Kamui* (*Kamuiden*), la grande fresque historique de Shirato, lecture favorite des étudiants contestataires de l'époque. Par la suite, *Garo* publie les travaux avant-gardistes de Yoshiharu Tsuge (*l'Homme sans talent*), dont la faconde autobiographique et/ou surréaliste rencontre un

grand succès critique. Enfin, dans le courant des années 1970, un ensemble d'auteurs féminins baptisé Groupe de l'an 24, en référence à leur année de naissance dans le calendrier nippon, révolutionne le style des mangas destinés aux filles, jusque-là réalisés en majorité par des auteurs masculins. De cette prise de pouvoir naissent des œuvres marquantes, comme *la Rose de Versailles* de Riyoko Ikeda, un modèle du genre dans la forme (personnages longilignes aux grands yeux étoilés) comme dans le fond (femmes écartelées entre sentiments et devoirs).

Amitié, persévérance et victoire

À la mort de Tezuka, en 1989, le panorama éditorial de la bande dessinée japonaise est arrivé à maturité. Il n'a guère évolué depuis, constitué d'une myriade de revues de pré-publication – plus de 200 aujourd'hui –, destinées pour moitié environ à la jeunesse, et pour le reste aux adultes; ces revues étant également différenciées selon le sexe de leurs lecteurs. Parmi ces revues, il en est une qu'il faut évoquer plus en détail: *Shônen Jump* fut en effet, jusqu'au milieu des années 1990, la plus populaire en son genre, et son tirage atteignait alors 6 millions d'exemplaires. Cela faisait de lui le magazine de manga le plus lu au Japon, mais aussi l'un des plus gros tirages de la presse hebdomadaire au monde. C'est un pavé de 450 pages, au format B5, vendu au prix de 190 yens (autour de 3 euros). Ce prix dérisoire est rendu possible par les ventes faramineuses que réalise l'éditeur sur les albums des séries pré-publiées dans le magazine. Quel est le secret de *Shônen Jump* ? Fondé en 1968, l'hebdomadaire demanda directement à ses jeunes lecteurs, par l'intermédiaire d'un sondage, quelles étaient les valeurs qui comptaient le plus à leurs yeux; les trois réponses qui revinrent le plus souvent furent *yûjô* («l'amitié»), *doryoku* («la persévérance») et *shôri* («la victoire»). Depuis cette époque, ces trois mots devinrent le seul critère de sélection des histoires publiées dans *Shônen Jump*. Une formule qui a prouvé son succès, des histoires de robots géants imaginées par Go Nagai (*Mazinger Z, Grendizer Goldorak*...) – qui firent les beaux jours du magazine à ses débuts – à *Cat's Eye, Captain Tsubasa, Slam Dunk, Dragon Ball*, jusqu'à aujourd'hui *Hunter X Hunter* ou *Naruto*. *Shônen Jump* fait d'ailleurs l'objet d'une exploitation quasiment systématique de la part des éditeurs français. Son (relatif) déclin est le symptôme de la crise que traverse la bande dessinée japonaise depuis dix ans, souffrant d'un manque de renouvellement et soumise à la concurrence de nouveaux modes de divertissement (jeux vidéo, internet). Une crise que le succès des mangas en Occident ne suffit pas à contrebalancer et qui incite aujourd'hui les principaux éditeurs à envisager le téléphone mobile comme nouveau support de publication. ■

LE PHÉNOMÈNE MANGA

Au-delà de la bande dessinée, le manga est devenu le symbole politique du rayonnement nippon et se décline en séries animées, jeux vidéo, peluches… un système d'une redoutable efficacité. Et un nouvel impérialisme culturel ?

Les mots surlignés sont expliqués dans le lexique page 25

Pour comprendre le succès du manga à l'étranger, il faut se souvenir d'Hollywood et du cinéma comme le miroir du siècle de l'industrie. Une union renforcée d'abord dans l'entre-deux-guerres, lorsque l'Allemagne nazie fait de ce nouveau média du réel un outil ideal de propagande. Puis une nouvelle fois à la fin des années 1940, avec l'avènement d'un monde bipolaire. Parce que la Guerre froide est avant tout ideologique, équivoque et parfois fantasmatique, mais aussi parce que le voisin – occidental ou sovietique – demeure inconnu, le septième art occupe dans les politiques des deux blocs une place stratégique : il agit comme le vecteur idéal de l'idéologie sur l'imaginaire collectif, et constitue à la fois la démonstration de la puissance technologique en tant qu'industrie et celle de la puissance économique en tant que bien de consommation

Or le rayonnement international du manga procède aujourd hui des mêmes volontés et présente les mêmes propriétés. Si le XX[e] siècle s'est clos en confirmant le déclin de l'industrie et de l'Amérique comme référent culturel, il débouchait également sur le XXI[e] siècle de l'ère du service et de l'information, où les modeles de pensée émergent de toutes parts, se bousculent et entrent en concurrence, les acteurs orientaux en bonne place.

Le soleil nippon

Le manga est ainsi devenu le cœur d'une entreprise politique baptisée *Cool Japan*, qui vise à utiliser les ressources culturelles du pays pour rayonner à l'international. Et s'il est idiot de vouloir réduire le manga à une propagande idéologique de type hollywoodienne, symptomatique de la Guerre froide, il est également impossible d'expliquer son succès à l'export sans convoquer la volonté politique qui l'influence en arrière-plan depuis bientôt huit ans Après une période de dumping commercial et de désintérêt, les industriels et le gouvernement japonais ont compris, aux alentours de 2001, le potentiel que recelait cet engouement naissant pour les cultures populaires japonaises d'après-guerre à l'étranger (réseau compilant à la fois le manga, les jeux vidéo, l'animation sur petit et grand écran et les produits dérivés de toutes sortes)

Un revirement stratégique d'autant plus pertinent que le Japon s'était vu dépouillé de toute armée au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, et que son rayonnement ne pouvait dès lors que reposer sur une capacité industrielle, aujourd'hui en passe d'être galvaudée. À l'heure d'une mondialisation où le pouvoir *hard* de la puissance de feu décline, et où celui, *soft*, de la séduction culturelle s'accroît, le *Cool Japan* était le choix à faire pour entrer dans le siècle et se construire un nouveau visage, adapté à son temps et économiquement concurrentiel. Une politique payante, puisque quelques années ont suffi pour convertir l'image d'une vieille fourmilière

Archétype du produit culturel multidiffusé, *Hello Kitty* se décline en poupées, lunettes, téléphones portables ou jeux vidéo. À l'origine, ce n'était pas une bande dessinée, mais un personnage créé en 1974 par le styliste Ikuko Shimizu. En 1983, *Hello Kitty* est devenue ambassadrice de l'Unicef.

ASIM RAFIQUI /SIPA USA

Ruas pavimentadas, centros comerciais e cultura de massa

Tokyo, 2007. Lors du 80e Comiket, des milliers de fans patientent devant les portes de ce salon dédié aux *Doujinshi*, les mangas amateurs. ASIA KANOE - SIPA.554

industrieuse en celle d'une terre fantasmatique et lointaine, au passé riche de traditions et de cultures folkloriques. Et le Japon d'édifier en urgence des musées [lire encadré p. 13] à la gloire de cet art naissant pour «académiser» un médium jusqu'alors décrié.

Cool, mais efficace

Le *Japan Cool* est donc un modèle culturel particulièrement acclimaté à cette nouvelle ère de l'information rapide, virtuelle et versatile. D'abord parce qu'il est le fruit d'une industrie qui, la première, cessa de penser en support unique pour concevoir en plateformes multimédia. Une modification qui devait très vite l'inciter à promouvoir, en lieu et place du désuet concept «d'œuvre» (d'art ou non), des «univers» (terme civilisé pour parler de licences) spécifiquement créés pour être adaptables à l'infini : en librairie ou sur téléphone portable, en peluche ou en papier, en séries animées ou en jeux vidéo, etc.

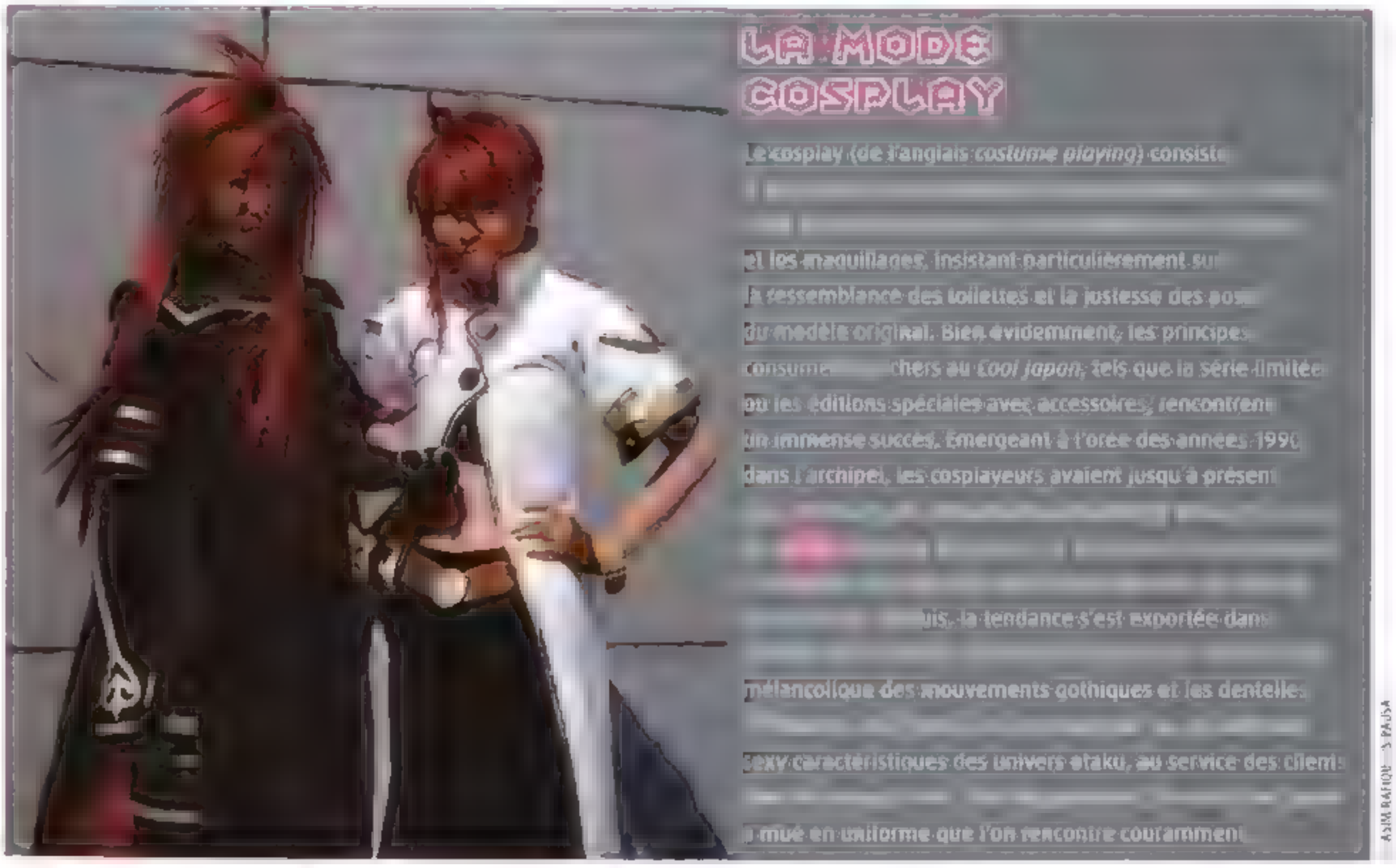
Ce système, dit «multiplateformes» ou de «media mix», a d'ailleurs longtemps créé la confusion dans l'esprit des profanes, qui amalgamaient sous le terme «manga» – c'est-à-dire bande dessinée en japonais – tout un tas de produits dérivés relevant d'autres médias.

Le *Cool Japan* se veut, à l'image de la société de l'information, un réseau aux multiples terminaux, dans lesquels transitent les créations de toutes formes. Une mécanique qui va de plus en plus vite puisque, désormais, il ne s'agit plus de démultiplier les supports en fonction de la popularité (vieux système dans lequel plus un titre connaît de succès, plus le nombre de ses déclinaisons s'accroît), mais de viser la simultanéité des diffusions avant même la mise sur le marché (plus il y a de supports présents au lancement, plus la synergie commerciale est efficace). Une stratégie étrennée dans les années 1990 par *Pokemon*, pensé immédiatement pour être à la fois un jeu vidéo, une ligne de jouets, un dessin animé et une bande dessinée, avec le succès que l'on connaît.

La percée économique

Depuis l'années 2007, le marché international semble cependant arrivé à maturité, ou à saturation, selon la lecture des chiffres. À titre d'exemple, la France, précurseur qui voit fatalement son marché se stabiliser avant les autres, dégageait une très faible croissance avoisinant les 3 %. Les États-Unis, autre territoire représentatif du succès du manga à l'international, parvenaient à frôler un maigre 10 %. Une déception lorsque l'on pense aux chiffres exponentiels présentés les années précédentes.

Quoi qu'il en soit, depuis les débuts velléitaires des années 1990, où les éditeurs français achetaient pour une bouchée de pain des licences faramineuses sous le regard indifférent de leurs collègues nippons, la situation a bien changé. Aujourd'hui, le marché croule sous les séries de seconde et


LA MODE
COSPLAY
Le cosplay (de l'anglais *costume playing*) consiste
et les maquillages, insistant particulièrement su
la ressemblance des toilettes et la justesse des pos
du modèle original. Bien évidemment, les principes
consume chers au *Cool Japan*, tels que la série limitée
ou les éditions spéciales avec accessoires, rencontren
un immense succès. Émergeant à l'orée des années 199
dans l'archipel, les cosplayeurs avaient jusqu'à présen
uis, la tendance s'est exportée dans
mélancolique des mouvements gothiques et les dentelles
sexy caractéristiques des univers otaku, au service des clien
mué en uniforme que l'on rencontre couramment
ASIA RAFIQUE - S. PAJSA

troisième catégories, payées à prix d'or à des interlocuteurs bien moins décontractés. Pour preuve, ces derniers contrôlent à présent la moindre étape de la production, de la couleur du papier de la couverture en passant par la plus petite ligne d'un vulgaire argumentaire publicitaire. La pression est devenue forte ; non seulement le *Cool Japan* est bel et bien reconnu comme le nouvel étendard d'un Japon moderne et pacifique dont le contrôle de l'image est une priorité, mais il est également devenu une manne financière conséquente qui représente un quart des bénéfices engrangés par les ayants droit sur leur propre sol.

Pour l'année 2007, les analystes de la *Japan External Trade Organisation* estiment que les gains tournent autour de 82 millions d'euros à l'international, contre 344 millions d'euros sur l'archipel. Conséquence : 2008 pourrait bien être la première année de récession pour le manga en France, si le second semestre confirmait la tendance marquée durant les six premiers mois de l'année. L'avenir n'est pas beaucoup plus rose puisque les meilleures licences sont désormais exploitées, et aucun descendant prometteur n'est encore apparu. Pour les acheteurs étrangers, les coûts n'ont jamais été aussi hauts, le marché engorgé, les risques en investissements élevés.

Moderne et exotique, pacifique et écologique

Et pourtant, le Japon est bel et bien en passe de devenir un modèle culturel influent à l'international. Les ventes restent hautes tandis que les marchés émergent de toutes parts aux quatre coins du monde, compensant le tarissement de ceux qui sont déjà installés. Le manga exporte avec lui l'image angélique d'un archipel moderne et exotique, pacifique et écologiste, kawaii mais aussi mélancolique.

Sa capacité à briser les tabous de la religion, sa manière frontale d'aborder la sexualité et la difficulté récurrente de ses personnages à concilier épanouissement et intégration, en font la caisse de résonance de ceux qui déplorent le modèle de société occidental. Bientôt culture officielle enseignée dans les universités, consacrée par moult expositions et l'édification de musées, et diffusée par le biais d'une mode vestimentaire [lire encadré ci-dessus], le *Cool Japan* est devenu un mouvement artistique complet que l'on peut sans mal rapprocher du rock'n roll américain des années 1950.

Cependant, sa plus grande force est probablement qu'il dessine en arrière-plan un nouveau modèle commercial, parfaitement efficace pour affronter les nombreuses modifications structurelles qu'a engendrées la transition du monde de l'industrie vers celui des sociétés de l'information. Art et industrie de concert avec, pour carburant, des objectifs politiques importants, l'Empire du Soleil levant rayonne à nouveau sur le monde, pleinement.

LEXIQUE

BOSOZOKU
Voyou à moto.

DORAMA
Feuilleton télévisé mettant en scène des samouraïs

DOUJINSHI
Manga amateur. Certains mangakas célèbres ont commencé par là et continuent d'y publier pour échapper aux contraintes des éditeurs

FUNDOSHI
Sous-vêtement masculin traditionnel

GAMAN
Vertu féminine de patience et d'endurance

GEKIGA Littéralement «images dramatiques» Par extension, style de manga réaliste apparu à la fin des années 1960.

HENTAI Manga pornographique et sexuellement explicite.

IE Maisonnée au sein de laquelle la fonction de chef se transmettait du père au fils aîné et conférait une autorité quasi absolue sur les autres membres de la famille

IJIME
A l'école, persécution des souffre-douleur

JIDAIGEKI Genre historique (samouraïs) au cinéma ou à la télévision

KAMI
Esprits de la religion shintô.

KAROSHI Décès par excès de travail (reconnu et indemnisé par le code du travail japonais)

KAWAII
Mignon, mignard

KOSEKI Registre familial, dont on ne peut sortir qu'en se mariant pour ouvrir celui d'une nouvelle cellule familiale

LOLICON ou LOLIGON
Contraction de *Lolita complex* (complexe de Lolita). Séries plus ou moins érotiques mettant en scène des filles très jeunes, ou qui le paraissent

MANGAKA
Auteur de mangas

MATSURI
Fête populaire religieuse

MECHA Contraction de mechanical. Manga de robots de combat

OTAKU Passionné de séries de science fiction, de *mecha* et de *lolicon*, et qui y consacre l'essentiel de son temps au détriment de sa vie sociale

RAMEN Nouilles de blé

SALARYMEN
Salarié en costume cravate qui cumule parfois plusieurs emplois. Par extension désigne l'archétype de l'employé soumis qui vit par et pour son travail

SATORI
En bouddhisme, expérience prolongée de l'éveil

SEINEN Jeune homme Seinen manga : manga pour jeune adulte. Environ 42 % de la production au Japon. La variété de sujets est vaste, l'approche parfois violente, et aborde la sexualité des 18-20 ans.

SHOJO Jeune femme non mariée Shôjo manga manga pour jeune fille. Environ 8 % de la production. On y trouve l'essentiel des mangas d'horreur.

SHÔNEN Jeune garçon Shônen manga : manga pour jeune garçon Environ 40 % de la production. Séries d'action où l'accent est mis sur le récit initiatique

YAKUZA Membre du crime organisé au Japon et, par extension, petit voyou. Beaucoup de yakusas sont couverts de tatouages

YANKEE
Voyou des années 1990.

YAOI Manga mettant en scène des amours homosexuelles (mâles).

YOKAI
Monstres et lutins du folklore populaire japonais

HIROSHI
HIRATA
LE MAÎTRE DU MANGA DE SAMOURAÏS

INVITÉ OFFICIEL

« VOICI LES 56 PAGES LES PLUS IMPRESSIONNANTES QUE J'AI LUES DE TOUTE MA VIE »*

ALEXANDRO JODOROWSKI - Bodoi
*A PROPOS DE SATSUMA, L'HONNEUR DE SES SAMOURAÏS

EN LIBRAIRIE
DELCOURT
WWW.EDITIONS-DELCOURT.FR

3 HISTOIRES COMPLETES

ALLEZ EN PAGE 01

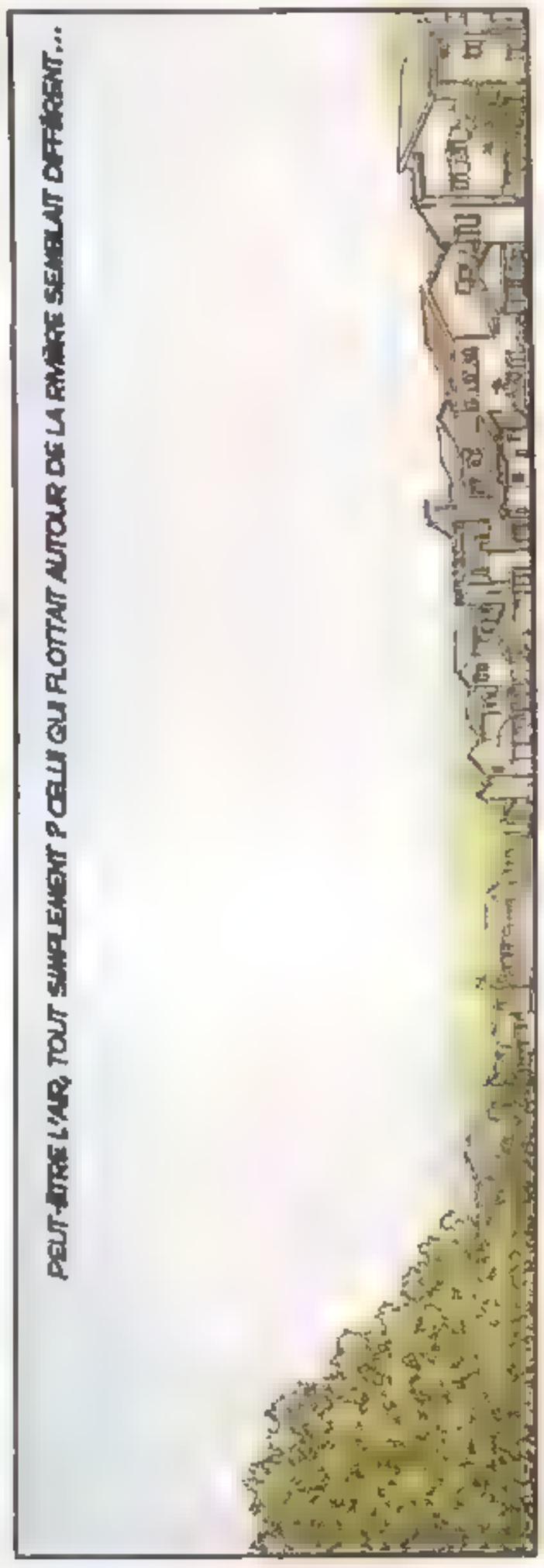
L'HOMME QUI MARCHE (10 ANS APRÈS), *Jirô Taniguchi*

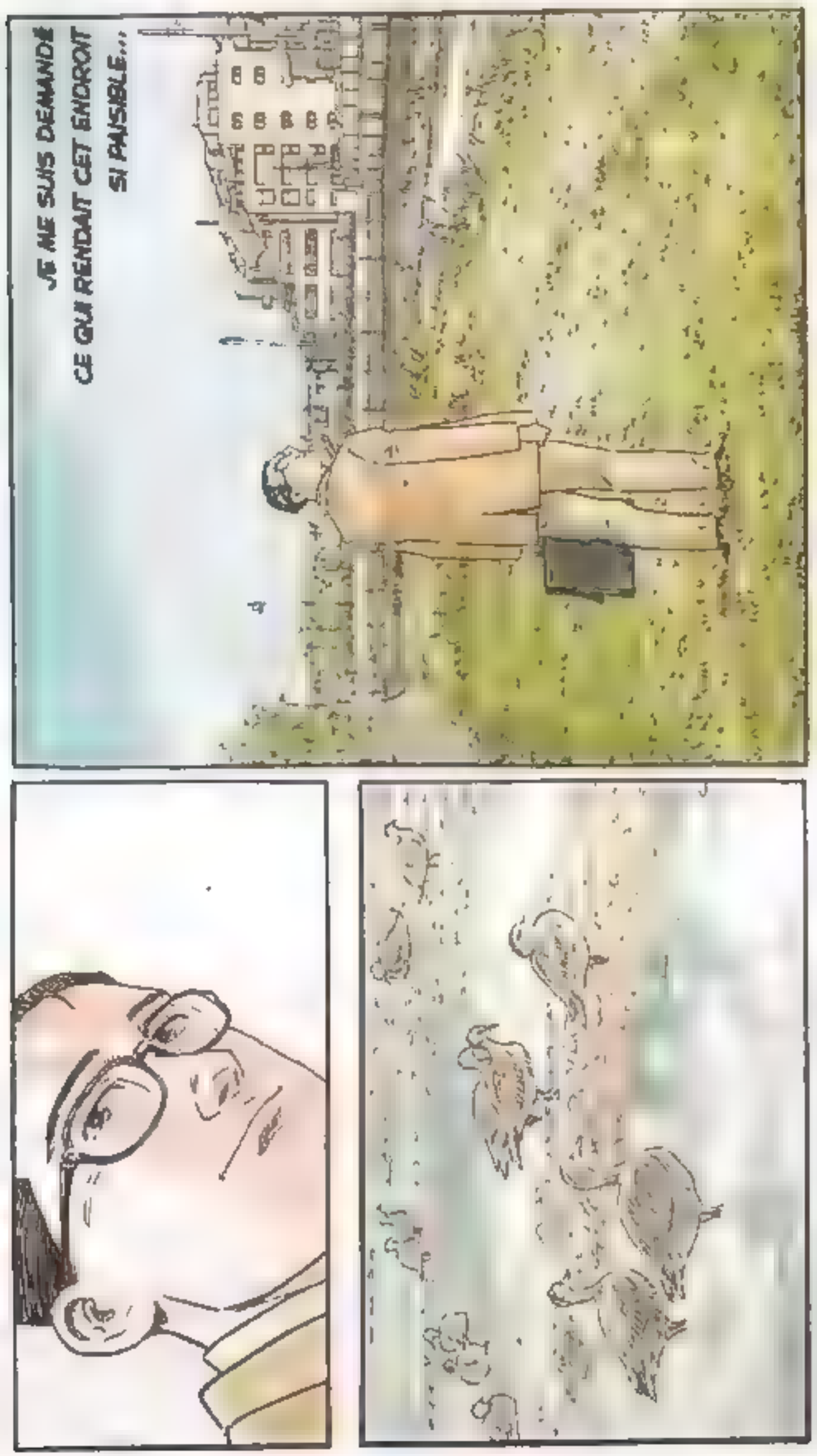
UN INTERSTICE, UNE PARENTHÈSE DANS LE FIL DE JOURS ORDINAIRES...
C'EST VRAI... À QUOI BON TOUJOURS SE PRESSER...
LENTEMENT, J'AI LONGÉ LE BORD SANS CHEMIN DE LA RIVIÈRE.

FIN

L'HOMME QUI MARCHE (10 ANS APRES)

JIRO TANIGUSHI





'COMPRENEZ, J'AI SUFFISAMMENT COURU TOUTE MA VIE...

ALORS MAINTENANT, J'PRENDS MON TEMPS, LENTEMENT... N'EST-CE PAS AGRÉABLE ?

... LENTEMENT...

POOOON !

LENTEMENT... OUI...

HOUAAH...

BONJOUR. ON PEUT DONC PÊCHER, ICI ?

...

BONJOUR.

'SAVEZ, MOI... J'AIME CE COIN, C'EST TOUT.

LES JOURS DE SOLEIL, JE JOUE LES PÊCHEURS, C'EST JUSTE POUR DIRE...

MAIS C'EST MIEUX SI J'PRENDS RIEN.

JE NE SAIS PAS TROP. SI POSSIBLE, J'PRÉFÉRERAIS NE RIEN PRENDRE...

...

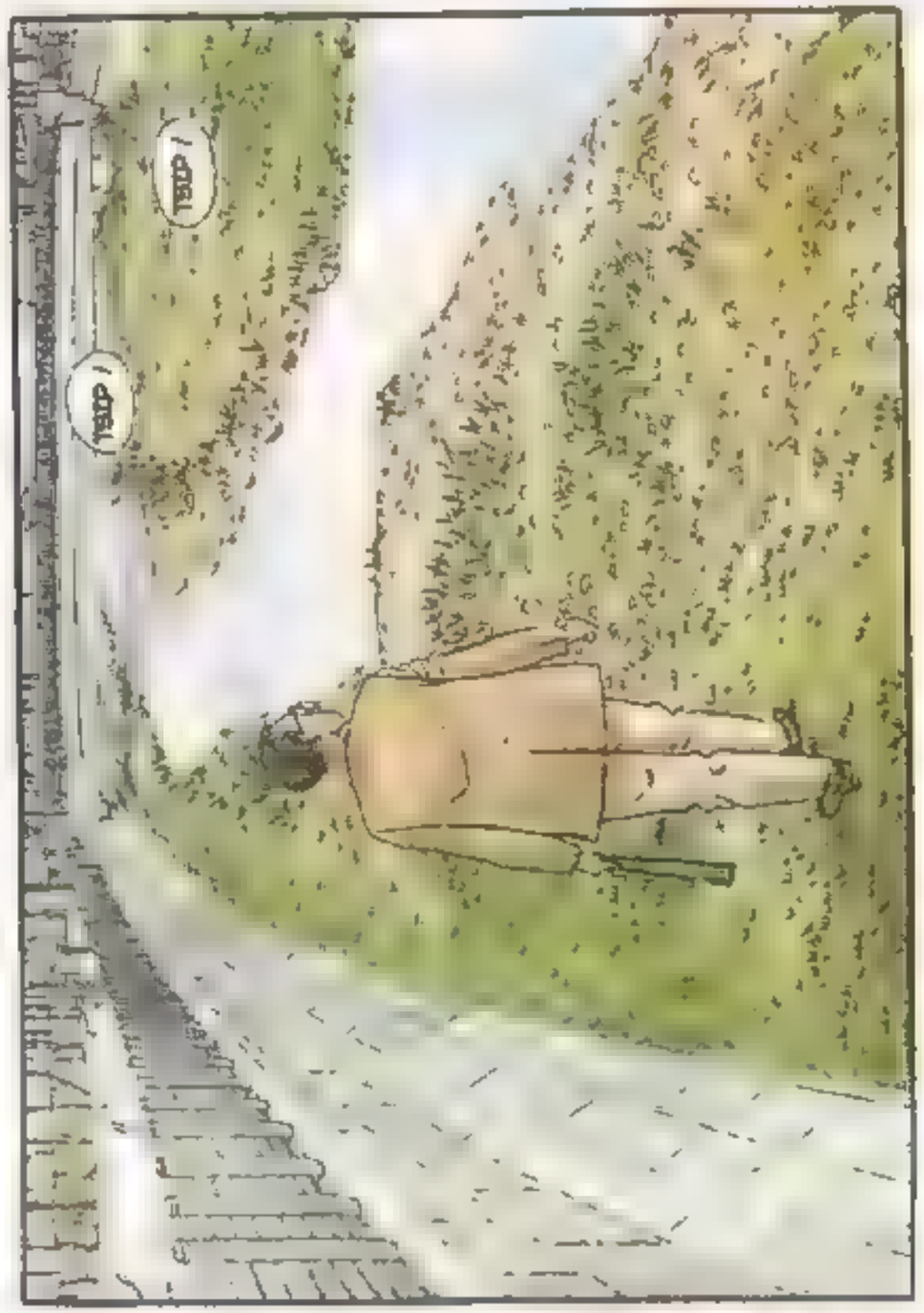
LES EAUX-USÉES DE LA VILLE SE JETAIENT DIRECTEMENT DANS LA RIVIÈRE, IL NE FLOTTAIT POURTANT AUCUNE MAUVAISE ODEUR...

TSIP !

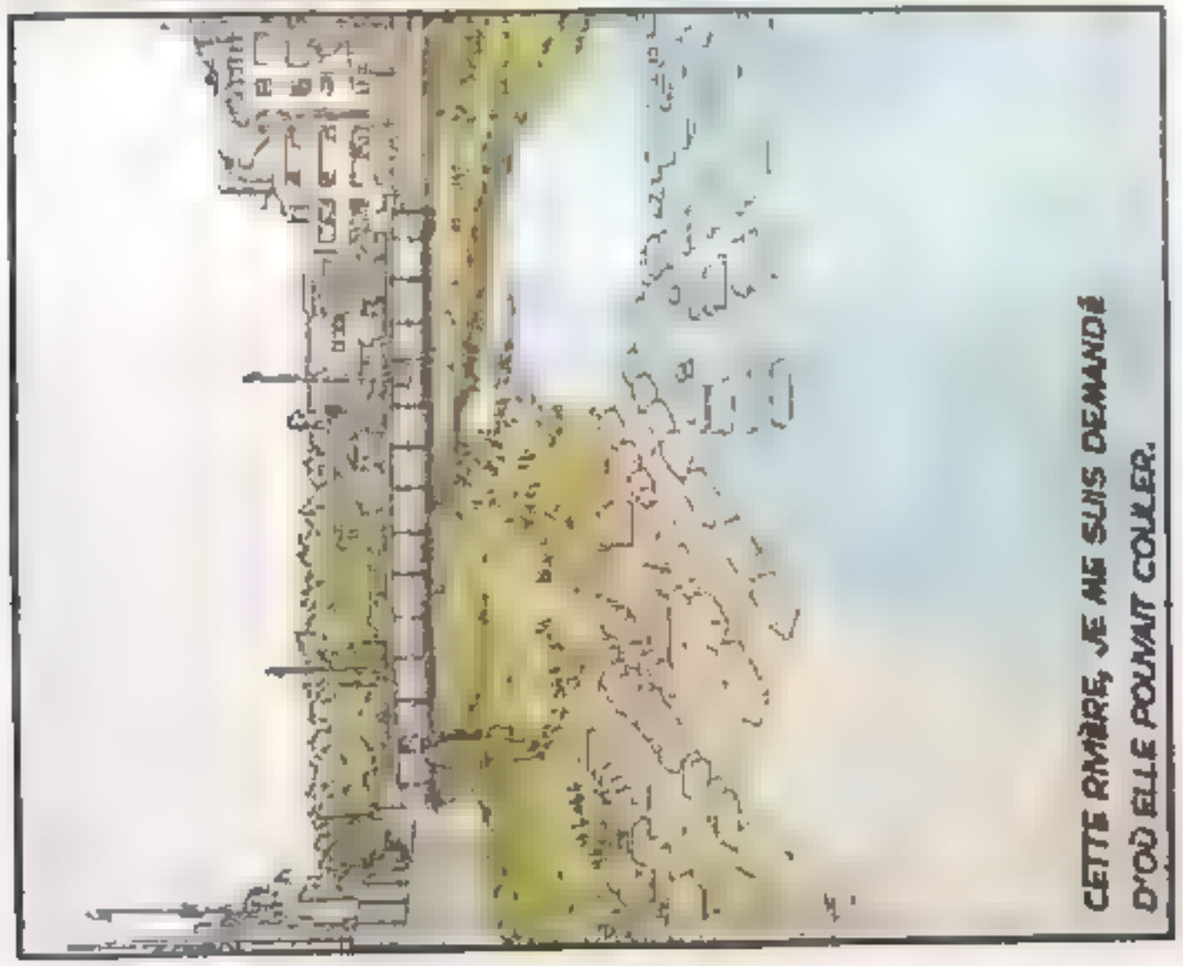
TSI !

CRRRR

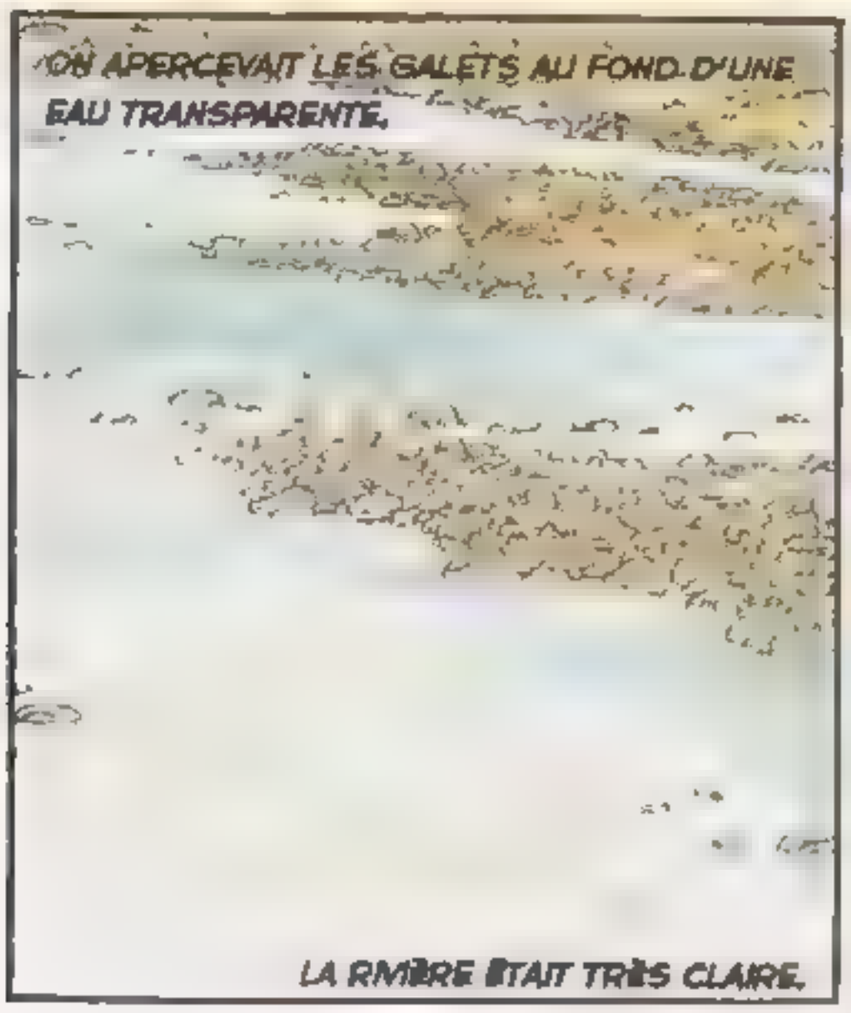
J'AI EU ENVIE DE LA REMONTER UN PEU POUR VOIR.


TSUI
TSUI

TSUISUI !


CETTE RIVIÈRE, JE ME SUIS DEMANDÉ
D'OÙ ELLE POUVAIT COULER.

EN SORTANT DES RUELLES, LA VUE S'EST TOUT À COUP DÉGAGÉE.
JE SUIS TOMBÉ SUR UNE LARGE RIVIÈRE, AU LIT PRESQUE À SEC.


ON APERÇEVAIT LES GALETS AU FOND D'UNE EAU TRANSPARENTE.
LA RIVIÈRE ÉTAIT TRÈS CLAIRE.

LA SURFACE DE L'EAU REFLÉCHISSAIT LA LUMIÈRE.

ON SE SERAIT CRU À L'HEURE DE LA SIESTE.
C'ÉTAIT VRAIMENT TRÈS CALME.
J'AI UN PEU PERDU MON CHEMIN.

SNIF !

SNIF !

DES FLEURS DE MAGNOLIA...

CE QU'ELLES SENTENT BON !

JE SUIS ENTRÉ DANS UNE RUELLE À L'ÉCART DU BOULEVARD.

JE N'Y AI CROISÉ PERSONNE, AUCUN RIVERAIN... ÇA M'A PARU BIZARRE...

IL N'Y AVAIT PAS UN BRUIT... C'ÉTAIT UN QUARTIER RÉSIDENTIEL ORDINAIRE, MAIS EXTRÊMEMENT PAISIBLE...

CURIEUSEMENT, JE NE SENTAIS AUCUNE PRÉSENCE.

L'HOMME QUI MARCHE (10 ANS APRES)

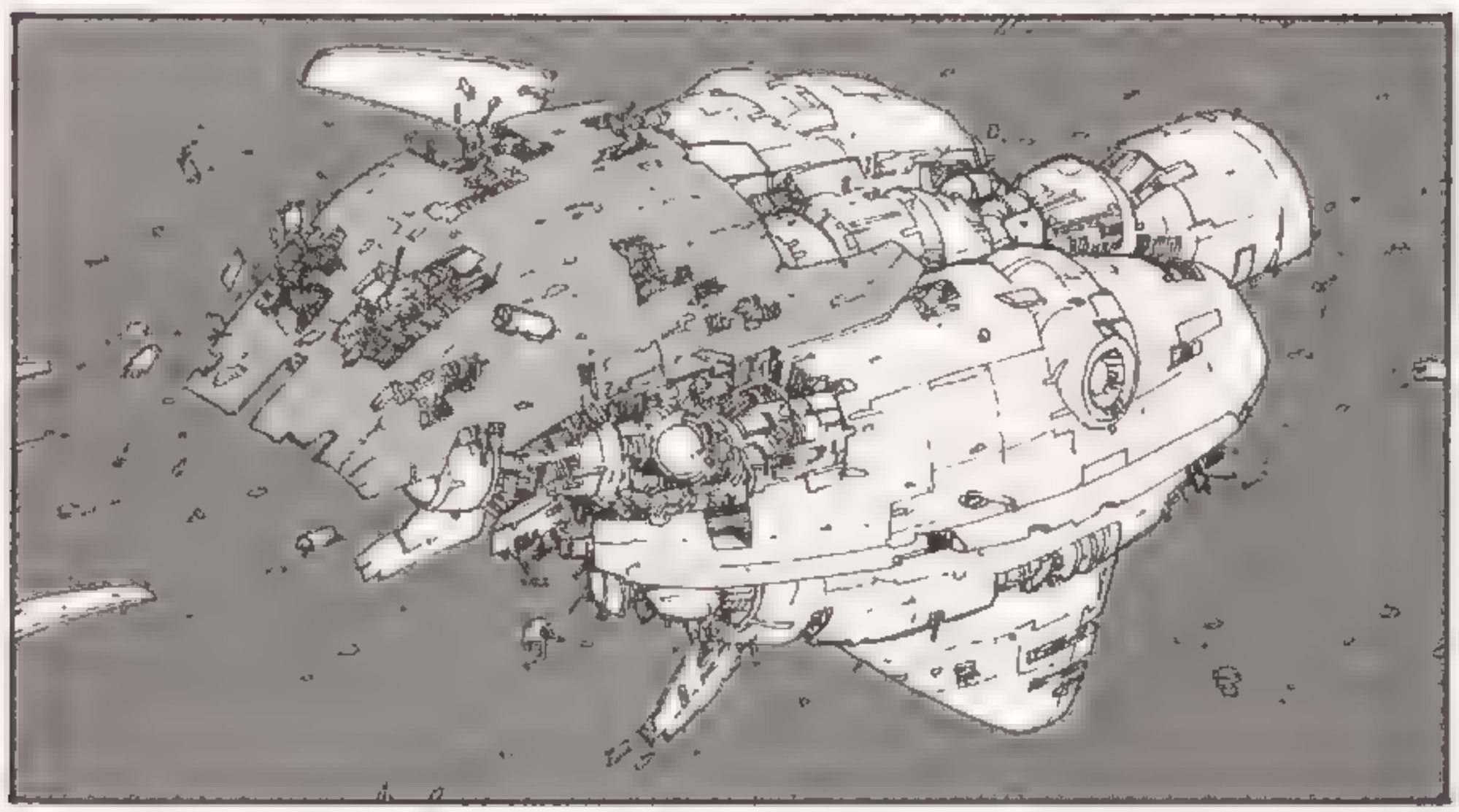
JIRO TANIGUSHI

CE JOUR-LÀ, JE NE SAIS PAR QUEL CAPRICE...

...JE SUIS DESCENDU UNE STATION AVANT CELLE OÙ SE TROUVE MON BUREAU.

L'HOMME QUI MARCHE (10 ANS APRÈS)

L'Homme qui marche est un aventurier du quotidien. Pour Jirô Taniguchi, le dépaysement se trouve parfois au coin de la rue. Il est vrai qu'au Japon, nature et urbanisation font souvent bon ménage. Publié dans un relatif anonymat au milieu des années 1990, Jirô Taniguchi est aujourd'hui une star du manga international que tout le monde s'arrache. Avec *l'Homme qui marche*, il inventait une sorte de manga contemplatif et naturaliste qui n'est pas sans rappeler le cinéma d'Ozu.



LE CERCUEIL SERA ORNÉ DE ROSES, EN TA MÉMOIRE_

DANS LE SILENCE ET LES TÉNÈBRES DE L'ESPACE_ JE SAIS ENFIN OÙ JE VOULAIS VRAIMENT ALLER_

FIN

TU TE SOUVIENS DU THÉ ET DE LA BIBLIOTHÈQUE, HEIN ? CE SONT EUX QUI LES ONT MATÉRIALISÉS !

HEIN ?

UNE ROSE ! ILS CONSTRUISENT UNE ROSE !!

LES ÉPAVES NE SONT PAS ARRIVÉES ICI PAR HASARD ! LES ROBOTS LES ONT RASSEMBLÉES ICI !

QUI ? LES ROBOTS DOMESTIQUES ? MAIS POURQUOI ?

OUI, PARCE QU'ELLE FAIT PARTIE DES SOUVENIRS DE LEUR MAÎTRESSE !

QUOI ? POUR CONSTRUIRE CETTE ROSE ?

AU BEAU MILIEU DE CETTE TEMPÊTE MAGNÉTIQUE !!

ILS SONT EN TRAIN DE MATÉRIALISER SES SOUVENIRS !!

MAIS QU'EST-CE QUI SE PASSE ICI ?

QUOI ?! IL N'Y A PAS DE RÉPONSE !

LES INSTRUMENTS DE BORD NE RÉPONDENT PLUS ! PLUS RIEN NE MARCHE, À PART LES TRANSMISSIONS À COURTE DISTANCE !

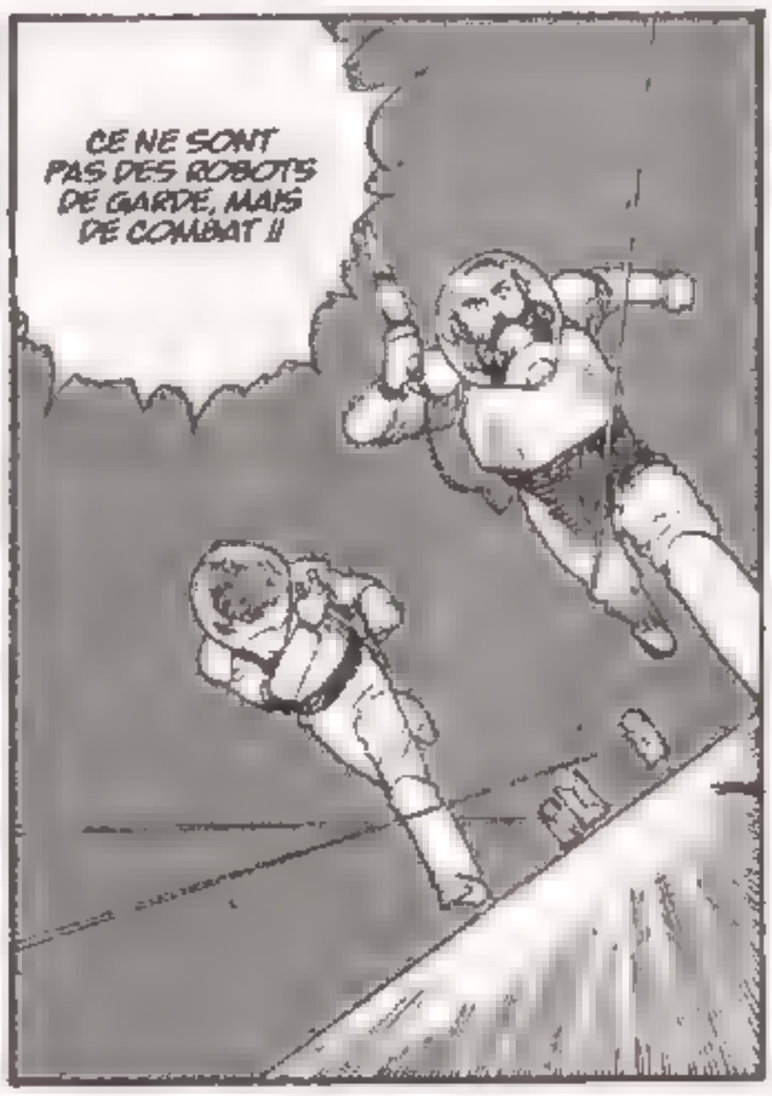
AH !!

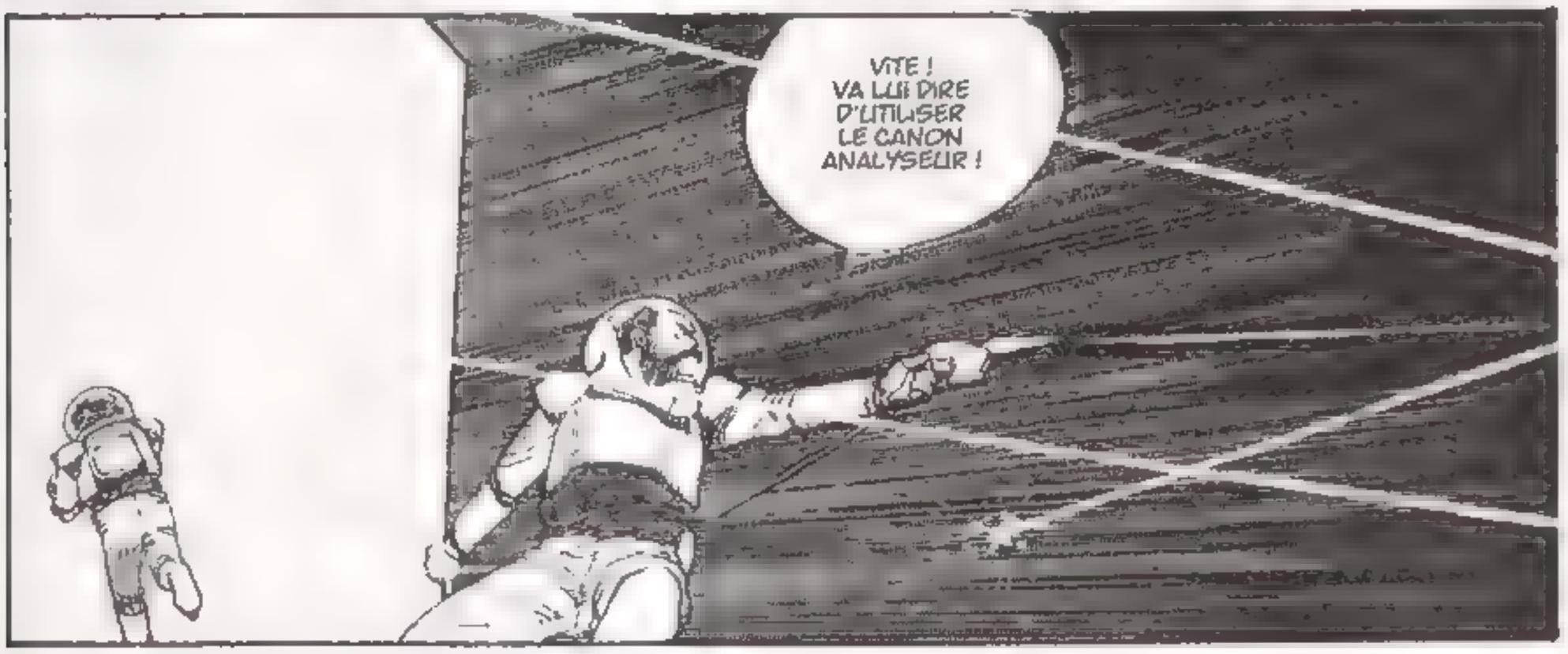
JE N'AI JAMAIS ENTENDU PARLER D'UNE TELLE TEMPÊTE MAGNÉTIQUE !

LES INSTRUMENTS DE BORD SONT COMPLÈTEMENT PERTURBÉS !

QU'EST-CE QUE VOUS FOUTEZ ? QU'EST-CE QUI S'EST PASSÉ, À LA FIN ?

C'EST SANS DOUTE LE CHAMP MAGNÉTIQUE QUI LES A DÉRÉGLÉS !


CE NE SONT PAS DES ROBOTS DE GARDE, MAIS DE COMBAT !!


VITE ! VA LUI DIRE D'UTILISER LE CANON ANALYSEUR !

IL N'Y A PAS DE SURVIVANT ! INUTILE DE NOUS ÉTERNISER ICI !

ÇA BRÛLE, MAIS ÇA RA ! SALOPERIE !

ÇA VA ?

WHOMM

TU PARLES D'UNE ERMITE ! QUELLES FOUTAISES !

QUAND ON SERA RENTRÉS CHEZ NOUS, ON REDUIRA TOUT ÇA EN CENDRES !

WHOMM

MADAME SE REP

WHAMM

BIEN FAIT POUR TOI !

TU AS COMPRIS CE QUI S'EST PASSÉ ?

PLUS OU MOINS.

OUAIS...

GROUILLE-TOI ! ON N'A PAS DE TEMPS À PERDRE !

UNE ERMITE, EN QUELQUE SORTE... ELLE A RÉUSSI À BIEN EMMERDER SON MONDE !

ELLE A DÉPENSÉ TOUTE SA FORTUNE POUR ACHETER TOUT CE QU'ELLE AIMAIT : DES DISQUES OU DES LIVRES, PAR EXEMPLE, ET ELLE S'EN EST ALLÉE VIVRE SEULE DANS L'ESPACE.

UNE HISTOIRE BANALE ! UNE NANA QUI S'EST FAIT PLAQUER A FUI LA TERRE PARCE QU'ELLE N'AVAIT PLUS CONFIANCE EN L'HUMANITÉ...

!

MADAME SE REPOSE EN CE MOMENT.

UUH !!

WHIMM

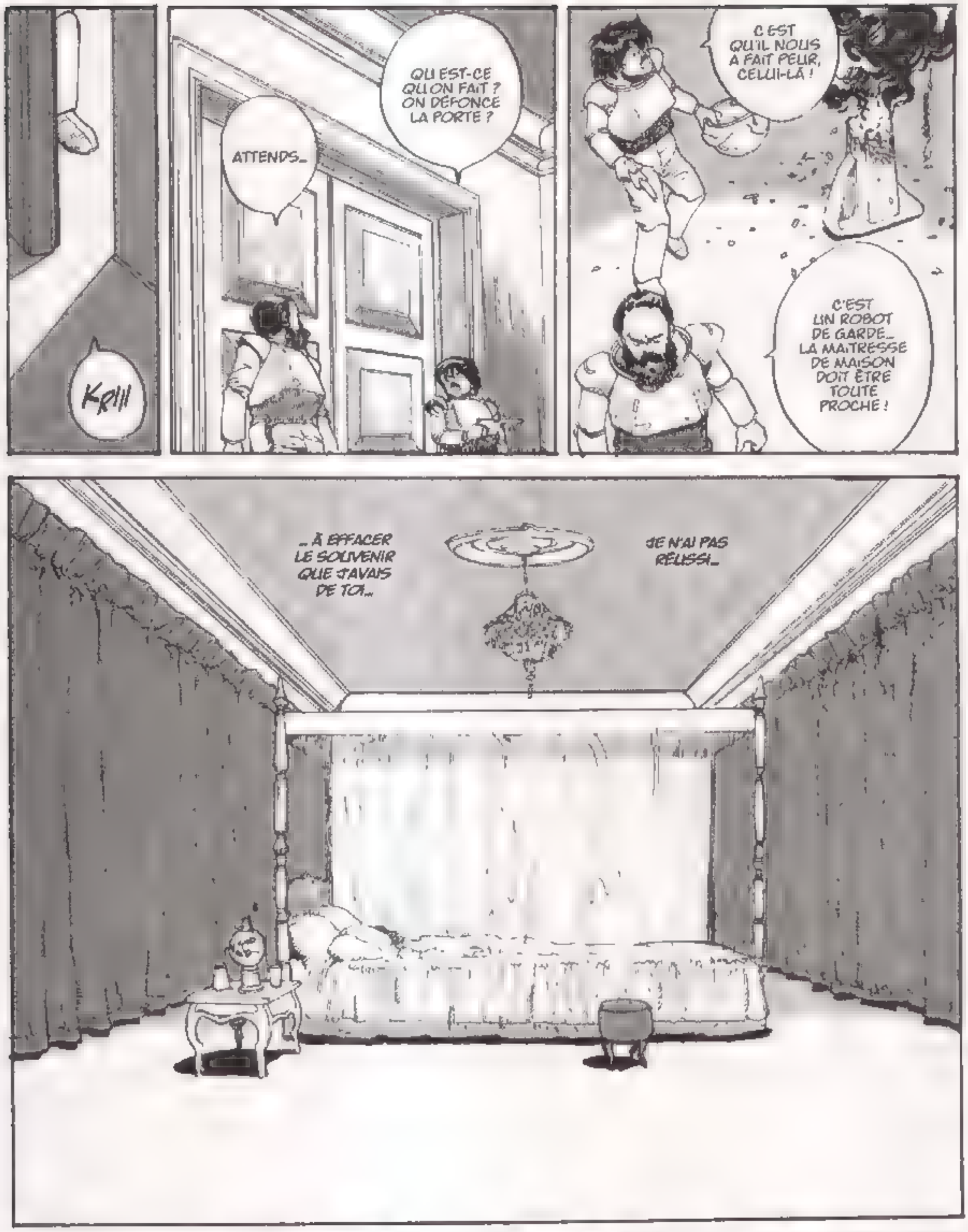
EST-CE QU'ON Y TROUVE DES INDICATIONS SUR SON IDENTITÉ ?

ÇA ALORS ! UN JOURNAL INTIME !

NON... LES PAGES SONT COUVERTES DE SORTES DE POÈMES...

BANDE D'ABRUTIS ! IL NOUS RESTE PEU DE TEMPS !

HE !


KRIII
ATTENDS_
QU'EST-CE QU'ON FAIT ? ON DÉFONCE LA PORTE ?
C'EST QU'IL NOUS A FAIT PEUR, CELUI-LÀ !
C'EST UN ROBOT DE GARDE_ LA MAÎTRESSE DE MAISON DOIT ÊTRE TOUTE PROCHE !
À EFFACER LE SOUVENIR QUE J'AVAIS DE TOI
JE N'AI PAS RÉUSSI_
IL Y A QUELQU'UN DANS LE LIT !

HM_?

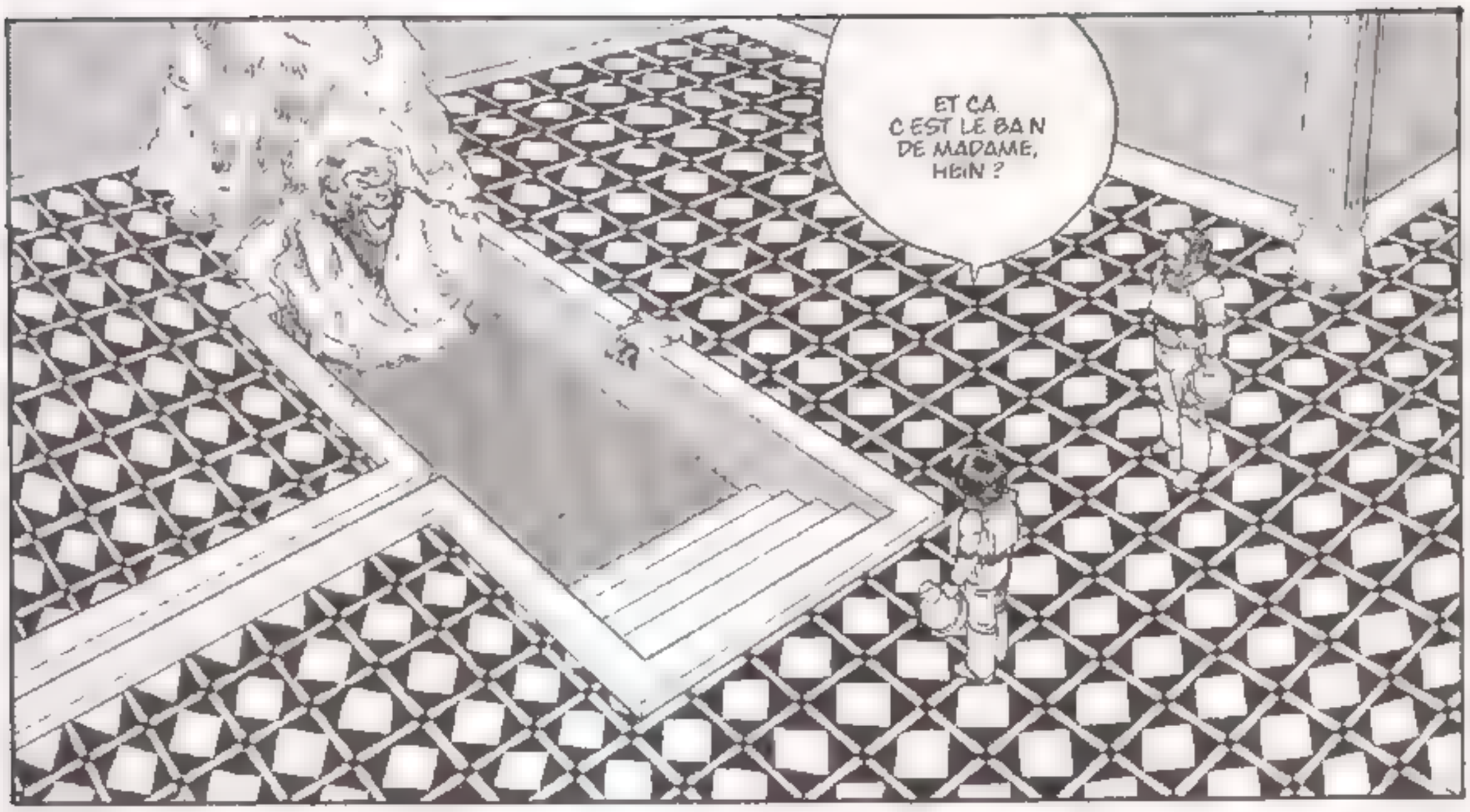
?

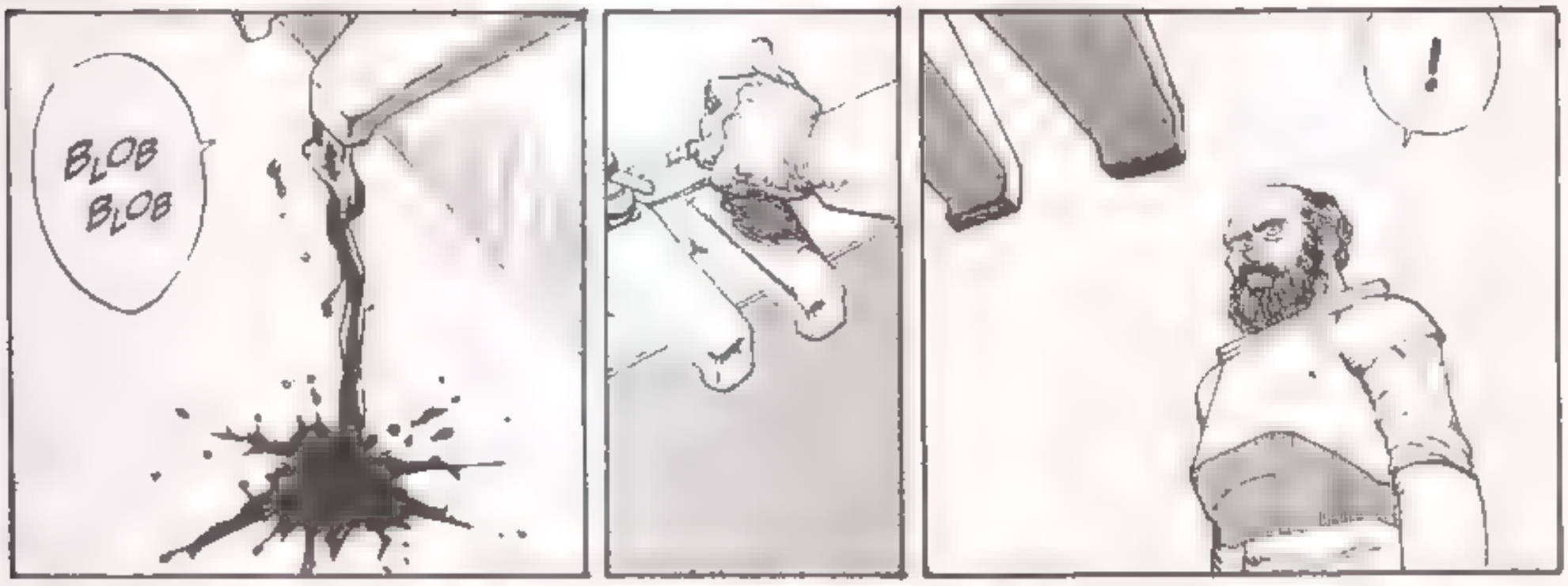
JE L'IGNORE.

MADAME SE REPOSE EN CE MOMENT

CLICK

JE N'AI PAS RÉUSSI_ COMME JE M'EN DOUTAIS, JE N'Y SUIS PAS ARRIVÉE_ J'AI ESSAYÉ DE T'OUBLIER PENDANT TRÈS LONGTEMPS_ MAIS_


ET CA,
C'EST LE BAN
DE MADAME,
HEIN ?


BLOB
BLOB
!
!

IL N'Y A
PAS ÂME
QUI VIVE,
VOILÀ
TOUT

APRÈS DU THÉ
IMBUVABLE,
DES LIVRES
ENTIÈREMENT
BLANCS !
ET REGARDE-
MOI CETTE EAU !
MAIS QU'EST-CE
QUI SE PASSE,
ICI ?

MAIS
ALORS QUI
A CONSTRUIT
TOUT CA ?

LES GARS ! DITES QUELQUE CHOSE !

HE !

ON N'AURAIT PAS ASSEZ DE 100 VIES POUR TOUT LIRE !

AH !

QUELLE QUANTITÉ IMPRESSIONNANTE DE BOUQUINS !

PFYUUH !

ET ICI, ON NE DISTINGUE MÊME PAS LES LIVRES DE L'ÉTAGÈRE !

CEUX-CI N'ONT MÊME RIEN D'INSCRIT SUR LE DOS ! LES DOS SONT TOUT BLANCS !

REGARDE-MOI ÇA ! Y A PAS DE PAPIER À L'INTÉRIEUR !

ET CE LIVRE-CI ! SELUI LE DOS A ÉTÉ FAIT COMME IL FAUT...

AUJOURD'HUI, LA ROSE QUE JE CULTIVAIS EST MORTE. JE PENSAIS POURTANT M'EN ÊTRE OCCUPÉE COMME IL FALLAIT... LA FLEUR DU SOUVENIR QUE JE GARDAIS DE LUI...

QU'EST-CE QUE C'EST QUE CE TRUC ?

BEURK !

SSS...

ARRÊTE ! TU VAS T'EMPOISONNER !

MAIS ÇA FAIT 3 ANS QUE JE N'AI PAS BU DE VRAI THÉ AU LAIT !

ÇA VA PAS LA TÊTE ? QUI VOUDRAIT BOIRE UN TRUC PAREIL ?

ALLONS-Y !

C'EST DÉJÀ UN MIRACLE QUE CETTE PETITE PLAISANTERIE NE T'AIT PAS COÛTÉ LA VIE !

L'ARÔME ET LA COULEUR SONT POURTANT CEUX DU VRAI THÉ ! BEURK !

VOULEZ-VOUS UNE AUTRE TASSE ? VOULEZ-VOUS UNE AUTRE TASSE ?

PRENEZ-VOUS DU LAIT OU DU CITRON ?

!

PRENEZ-VOUS DU LAIT OU DU CITRON ?

!

MADAME SE REPOSE EN CE MOMENT.

WHUUM

PRENEZ-VOUS DU LAIT OU DU CITRON ?

MADAME SE REPOSE EN CE MOMENT.

VU L'HOSPITALITÉ DONT ON FAIT PRÉUVE À NOTRE ÉGARD, NOUS NE SOMMES PAS DANS UN REPAIRE DE PIRATES.

QU'EST-CE QUE TU EN PENSES...?

AH LÀ LÀ... VOUS M'ENTENDEZ ? C'EST MOI ! RÉPONDEZ !

HÉ ! RÉPONDEZ ! QU'EST-CE QUE VOUS FICHEZ ?

C'EST BIZARRE, ÇA !

!

LE MUSÉE DU MAUVAIS GOÛT, OUI !

ON SE CROIRAIT DANS UN MUSÉE...!

2
3

N
PAR ICI !
AH ! LA PORTE...
!
SHH
ATTENDS.
HÉ ! QU'EST-CE QUI SE PASSE, LÀ ?
L'ÉQUIPEMENT EST OBSOLÈTE.
IL DOIT BIEN AVOIR 10 ANS.
PSHH
!
DE L'OXYGÈNE !

IL N'Y A NI JOUR NI NUIT... LE TEMPS PASSE SANS REPERES... COMBIEN DE SEMAINES... COMBIEN DE MOIS... COMBIEN D'ANNEES SE SONT-ILS ECOULES...?

AH... C'EST UN CUL-DE-SAC !

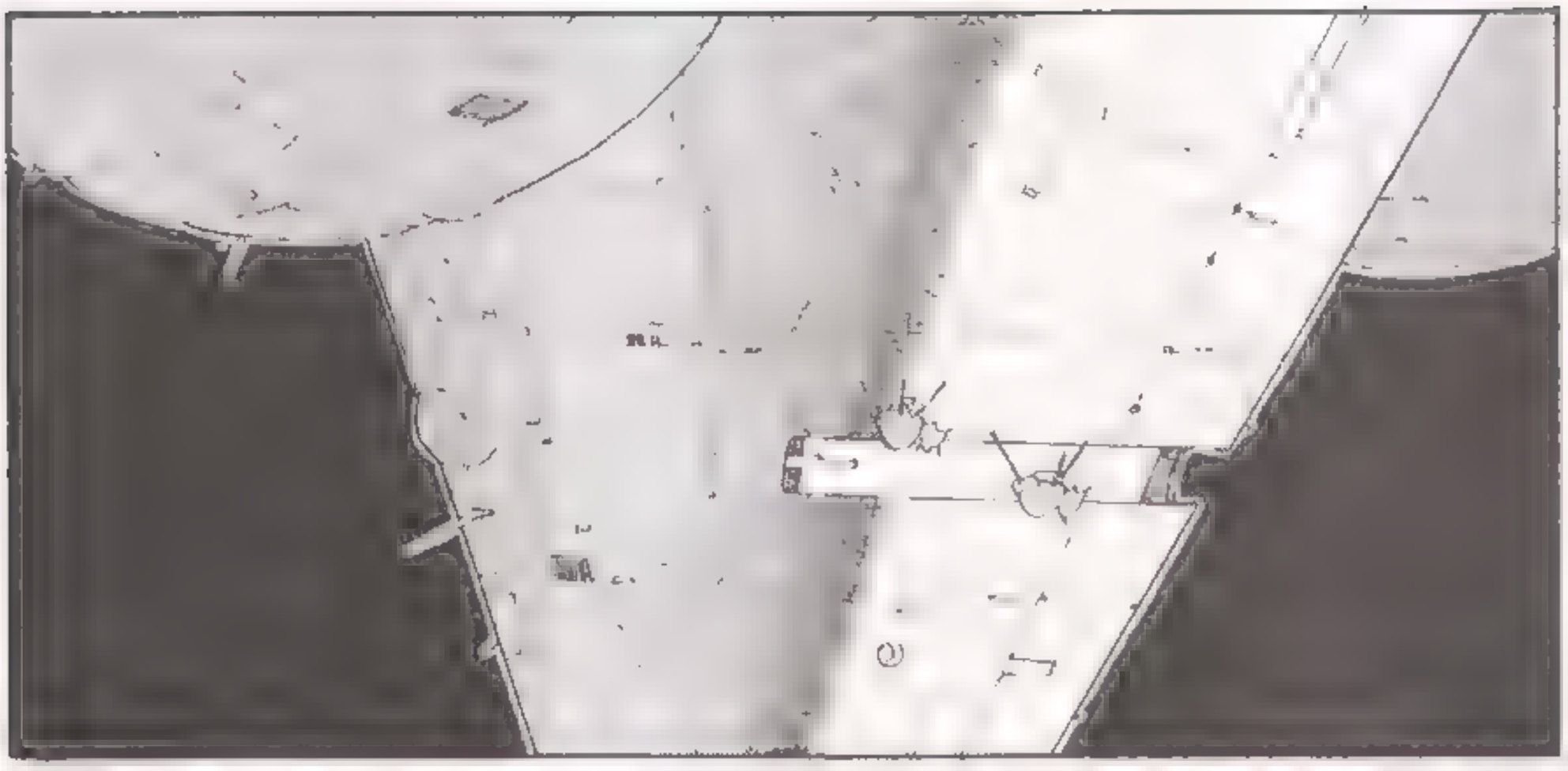
ON NOUS RESERVE UN ACCUEIL CHALEUREUX !

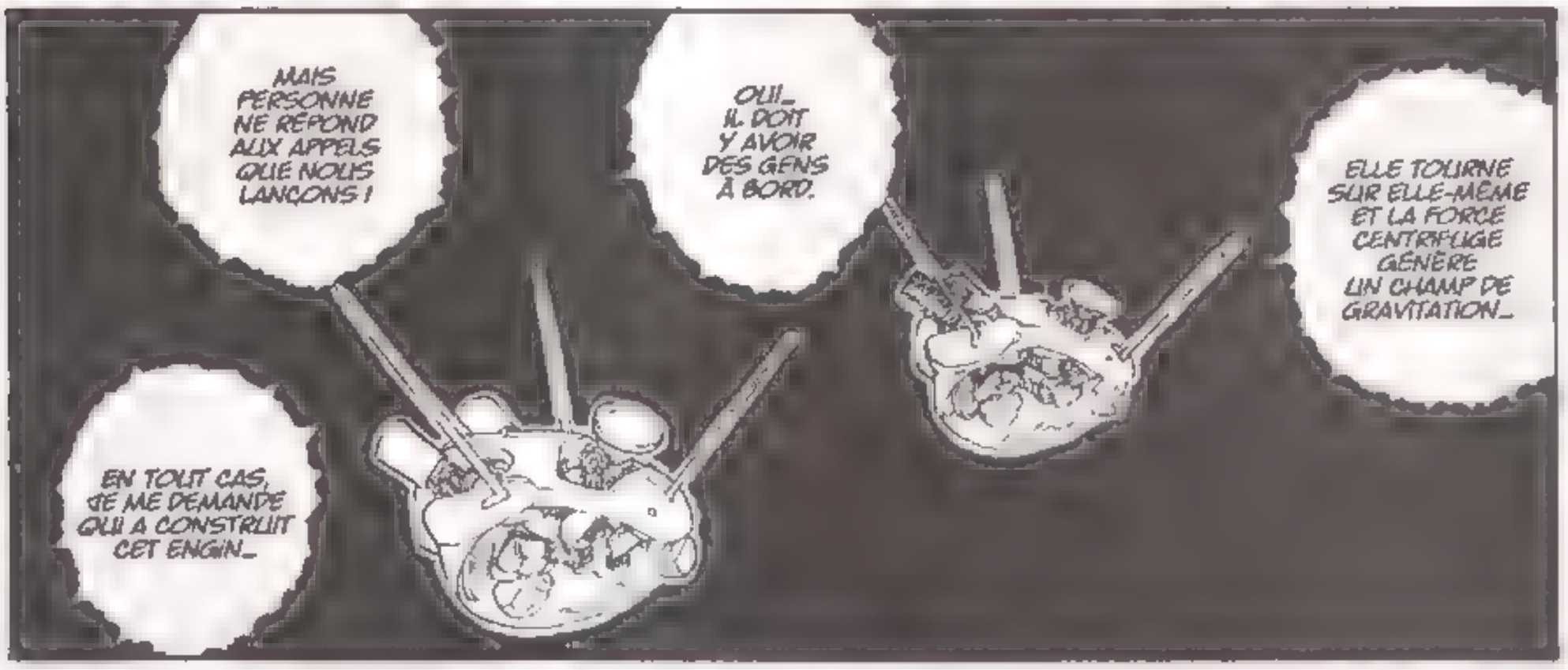
WELCOME

IL Y A UNE OUVERTURE SUR LE CÔTE ! QU'EST-CE QU'ON FAIT ?

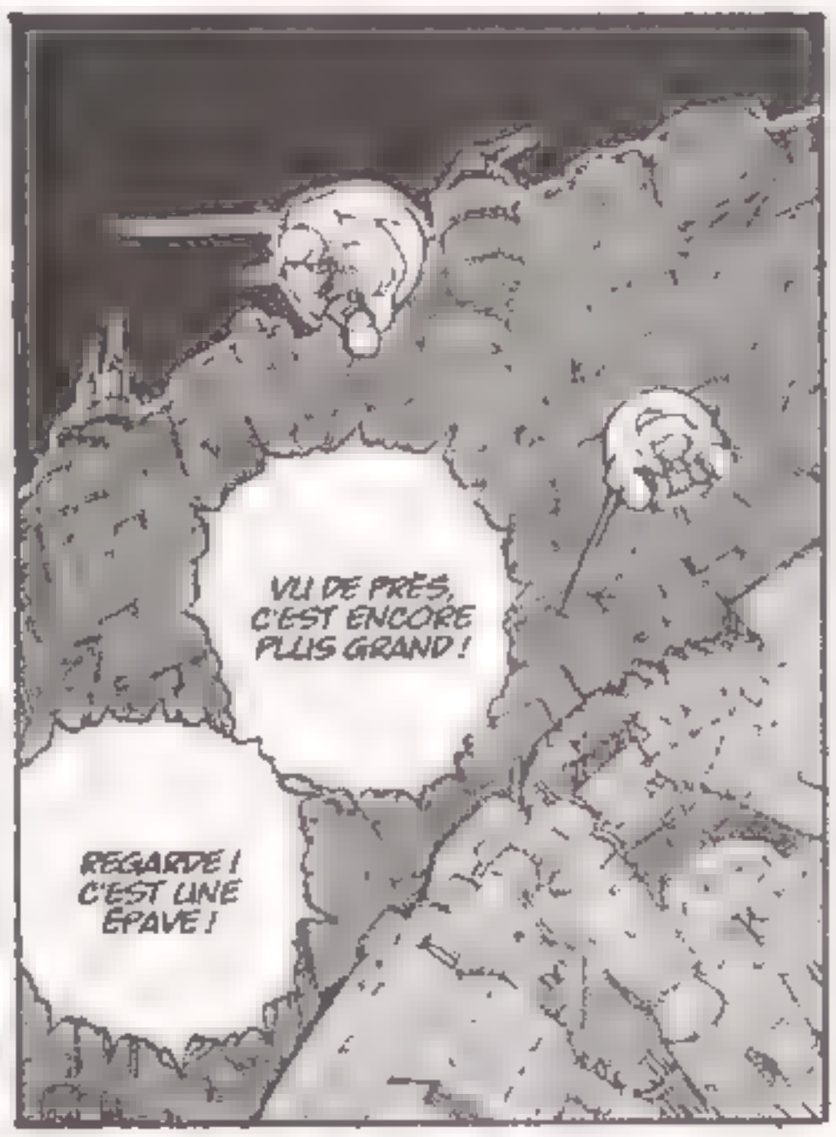
A TON AVIS, HEIN ?

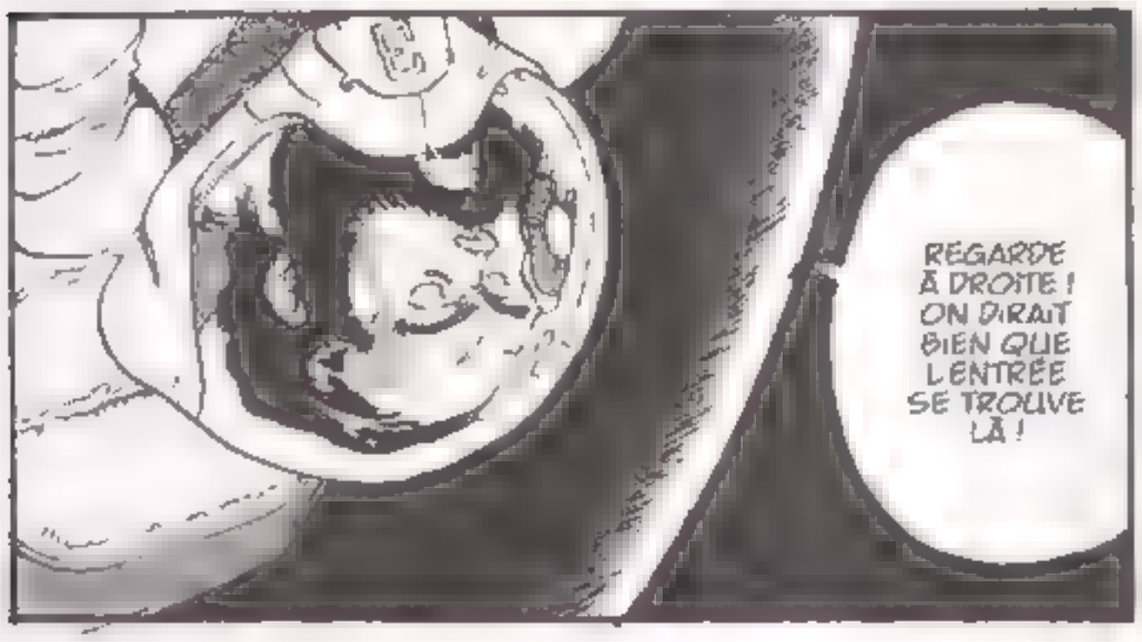
REGARDE !

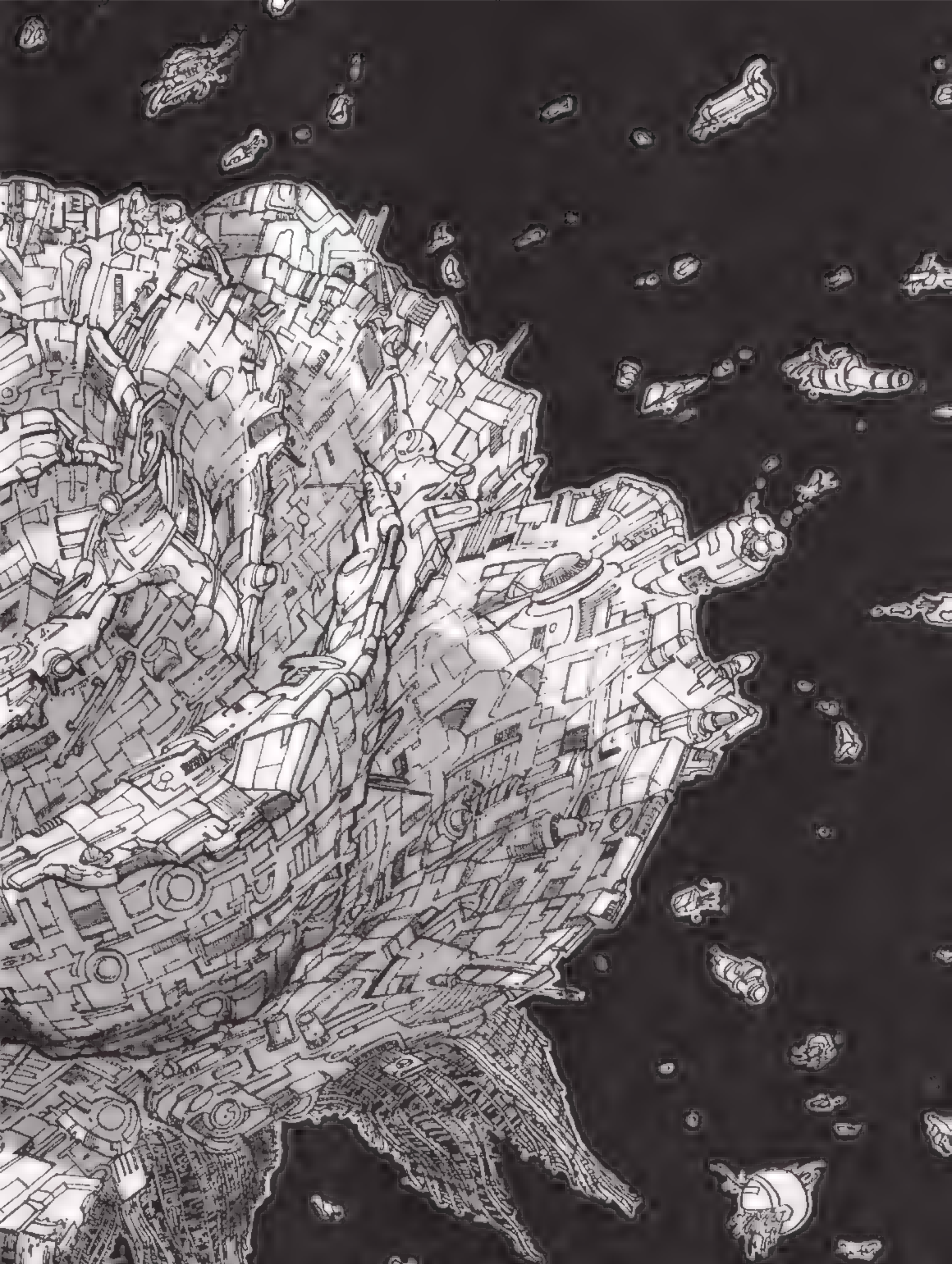



MAIS PERSONNE NE RÉPOND AUX APPELS QUE NOUS LANÇONS !
OUI... IL DOIT Y AVOIR DES GENS À BORD.
ELLE TOURNE SUR ELLE-MÊME ET LA FORCE CENTRIFUGE GÉNÈRE UN CHAMP DE GRAVITATION...
EN TOUT CAS, JE ME DEMANDE QUI A CONSTRUIT CET ENGIN...

MAIS QU'EST-CE QUE ÇA SIGNIFIE ?
CETTE ROSE EST UN AMAS D'ÉPAVES !


VU DE PRÈS, C'EST ENCORE PLUS GRAND !
REGARDE ! C'EST UNE ÉPAVE !


REGARDE À DROITE ! ON DIRAIT BIEN QUE L'ENTRÉE SE TROUVE LÀ !



ALORS ? TU SAIS QUELLE ÉPAVE ÉMET LE SIGNAL ?

J'AI SES COORDONNÉES... LE VAISSEAU EST UN PEU ÉLOIGNÉ, MAIS JE VAIS ESSAYER D'EN OBTENIR UNE IMAGE...

TU NE PEUX PAS AGRANDIR ENCORE L'IMAGE ?

VOILÀ ! C'EST CELUI QUI SE TROUVE AU CENTRE !

C'EST CE QUE JE SUIS EN TRAIN DE FAIRE.

UNE ROSE...!?

DÉCLENCHEZ LE DISPOSITIF INFORMATIQUE D'ALERTE.

ÇA DEVIENT UN PEU LIMITE, LÀ.

METS LE CANON ANALYSEUR EN MODE VEILLE. EN CAS DE PÉPIN, ON S'EN SERVIRA.

FAIS ATTENTION ET AVANCE LENTEMENT, PARCE QUE SI UN OBJET NOUS HEURTE, ON VA Y RESTER.

O.K.

COMMENT SONT LES CHAMPS MAGNÉTIQUES ?

SI ON S'AVANCE TROP LOIN, ON VA AVOIR [illegible] PROBLÈMES !

CHERCHONS D'ABORD D'OÙ LA MUSIQUE EST ÉMISE. SI UN VAISSEAU EST EN DIFFICULTÉ, NOUS DEVONS L'AIDER.

ON ATTEND ENCORE UN PEU.

LES CHAMPS MAGNÉTIQUES S'INTENSIFIENT ! QU'EST-CE QU'ON FAIT ?

NE DIS PAS DE CONNERIES ! REFUSER DE PRÊTER ASSISTANCE À UN VAISSEAU QUI ÉMET UN SIGNAL DE DÉTRESSE EST PASSABLE DES TRAVAUX FORCÉS D'APRÈS LA CHARTE DE NAVIGATION !

ON N'A QU'À CONTACTER UN VAISSEAU DE SAUVETAGE ! SAUVER DES GENS, ÇA NE RAPPORTE PAS D'ARGENT !

ÇA DOIT ÊTRE DES NAUFRAGÉS DRÔLEMENT CHIC POUR PRENDRE UN AIR DE GLENN MILLER COMME SIGNAL DE DÉTRESSE !

HE_ MAIS C'EST_

DE LA MUSIQUE?

NON_ C'EST_

_MOONLIGHT SERENADE !

C'EST L'ÉPAVE D'UN VAISSEAU.

QU'EST-CE QUE ÇA VEUT DIRE ?

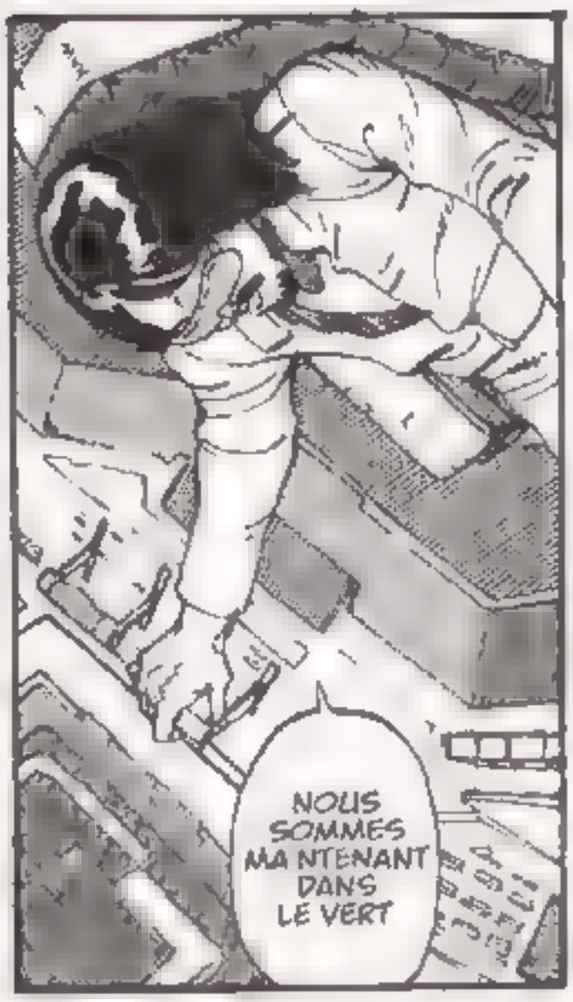
QUELQUE CHOSE DÉRIVE 8 000 UNITÉS DEVANT NOUS.

D'OÙ VIENT LE SIGNAL ?

DE VERT 3005 ?

NON ?!

PAS D'ANOMALIE MAGNÉTIQUE POUR LE MOMENT.
RECTIFICATION DE LA TRAJECTOIRE. DÉPLACER Y DE 5 DEGRÉS AU NORD ET AJUSTER X DE 3 DEGRÉS_


NOUS SOMMES MAINTENANT DANS LE VERT

UN SIGNAL DE DÉTRESSE ?

QU'EST-CE QUE C'EST QUE ÇA_? JE RECOIS UN SIGNAL AUDIO BIZARRE SUR 80 MHZ

HM ?

QUOI ?

VOILÀ, VOUS SAVEZ TOUT.

VERT 3005, HEIN ?_

LES CHAMPS MAGNÉTIQUES SONT VRAIMENT DANGEREUX, LÀ-BAS_

_JE PENSE QUE CE BOULOT AURA DES REPERCUSSIONS FAVORABLES.

CE N'EST PAS BIEN PAYÉ, MAIS LE CLIENT EST UNE ENTREPRISE PUBLIQUE ! POUR UNE P.M.E. COMME LA NÔTRE_

EFFECTI-VEMENT.

NOUS POUVONS LE SÉCURISER PENDANT 7 OU 8 HEURES.

BON ! C'EST DÉCIDÉ !

C'EST VRAI.

NOTRE ORDINATEUR N'EST PAS PROTÉGÉ CONTRE LES PERTURBATIONS MAGNÉTIQUES.

AUJOURD'HUI...
...J'AI COUPÉ LES MOTEURS SERVANT À LA NAVIGATION...
J'AI DEMANDÉ À SAM, L'ORDINATEUR DE BORD, DE CONNECTER LA RADIO À MON SYSTÈME AUDIO...
JE VAIS CESSER DE NOTER LES DATES DANS MON JOURNAL DE BORD
C'EST MON MONDE À MOI, RIEN QU'À MOI...
LES POUPÉES, LA PEINTURE, LES BELLES ROBES, LES PARFUMS, LES MIROIRS...
LES CHOSES QUE J'AIME... LES RECUEILS DE POÉSIE, LA MUSIQUE (J'AI EU DU MAL À TROUVER DES DISQUES), LES ROSES...
...ET JE VAIS Y VIVRE POUR L'ÉTERNITÉ.

MAIS ELLE EST TRÈS ÉLOIGNÉE DES ROUTES DE NAVIGATION_

APPAREMMENT, DES ÉPAVES DÉRIVENT DANGEREUSEMENT PRÈS DES ROUTES DE NAVIGATION_

EN EFFET, MAIS IL Y A DÉJÀ EU TROIS PROBLÈMES DANS CETTE ZONE DEPUIS LE DÉBUT DE L'ANNÉE.

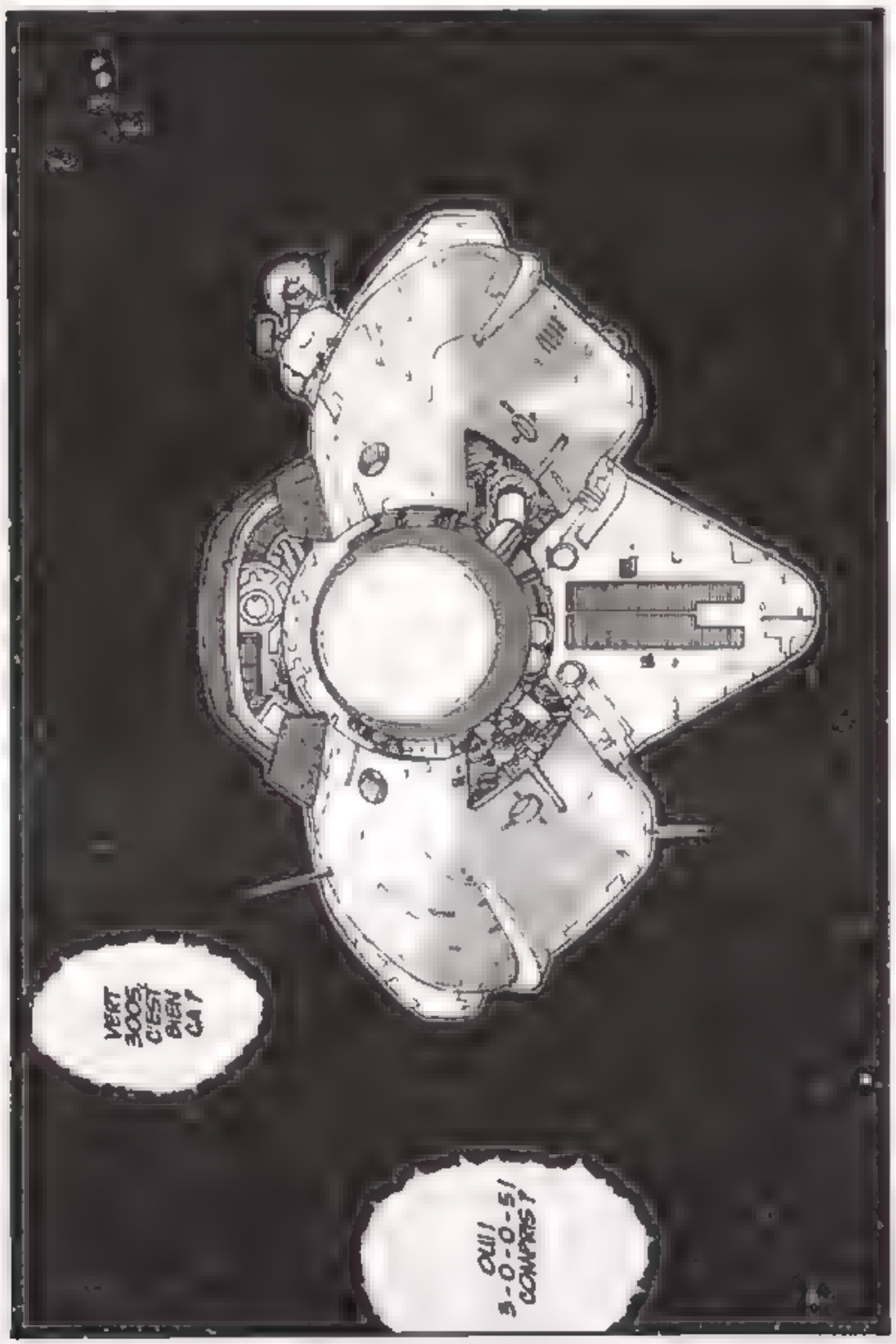
DANS CE CAS, NEUTRALISEZ SEULEMENT CELLES QUI REPRÉSENTENT UN DANGER IMMÉDIAT.

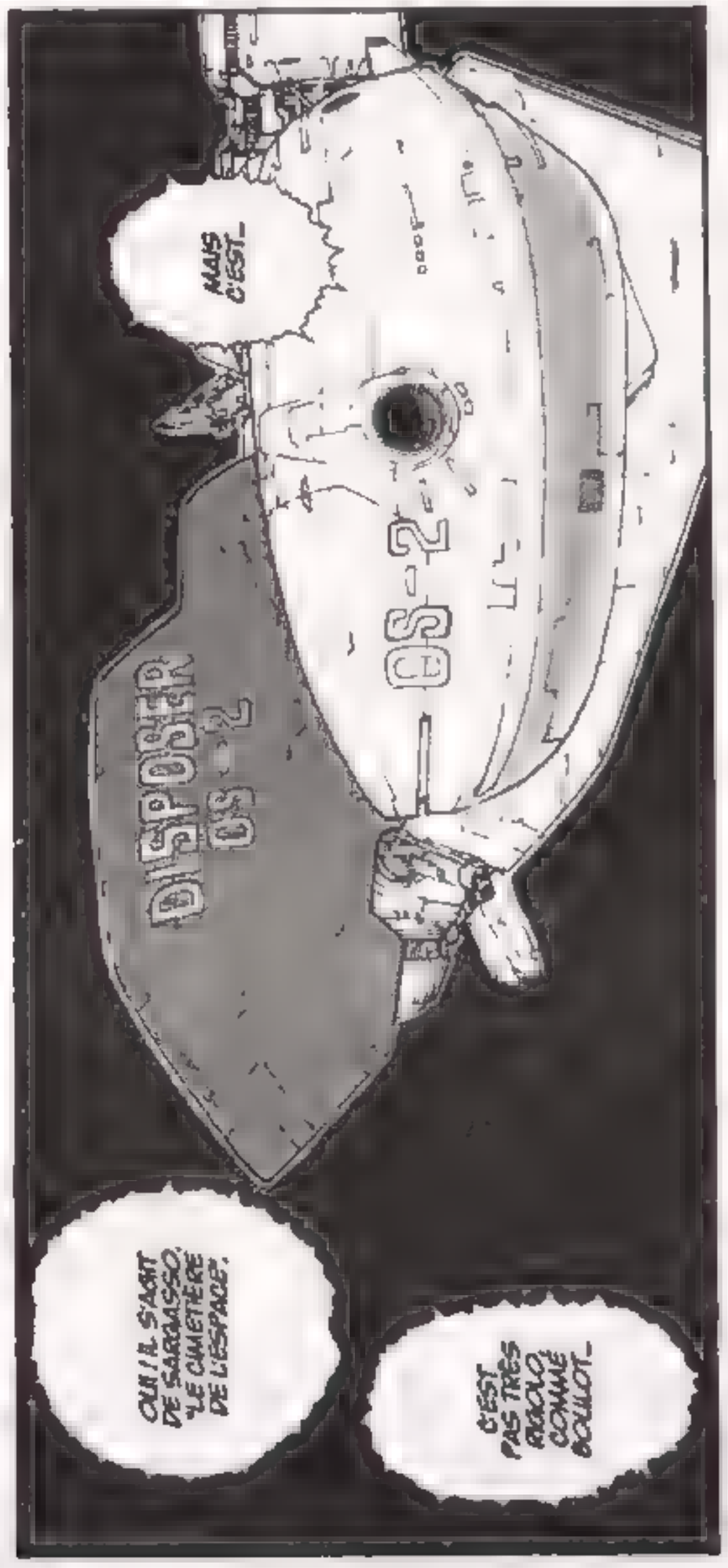
DES ÉPAVES_ S'IL Y EN A TROP, NOUS NE POURRONS PEUT-ÊTRE PAS NOUS CHARGER DE TOUTES_

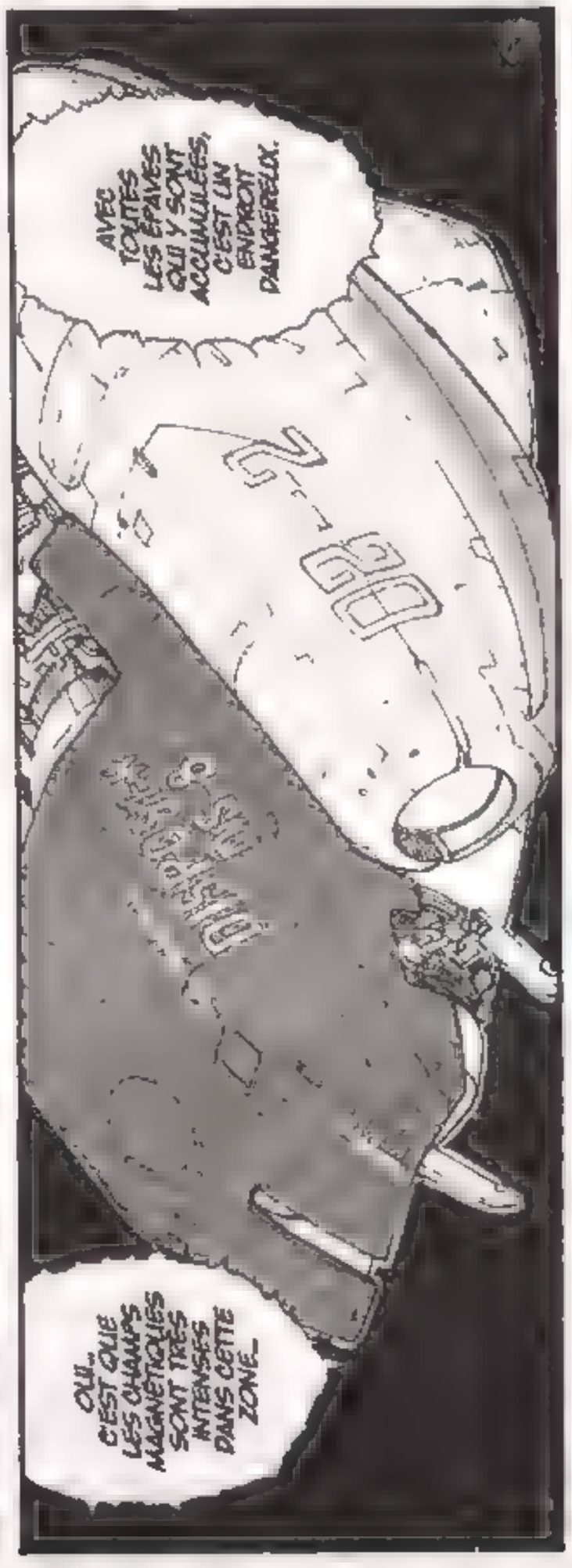
ATTENDEZ ! POUR CE BOULOT, JE VEUX TOUCHER UNE RÉTRIBUTION SUPPLÉMENTAIRE !

JE LE SAIS BIEN ! J'AJOUTERAI AUSSI QUE_

IL FAUDRA NOUS PAYER CORRECTEMENT, D'ACCORD ?


VERT 300S, C'EST BIEN ÇA ?
OUI ! 3-0-0-S ! COMPRIS ?


MAIS C'EST_
DISPOSER CS-27
OUI ! IL S'AGIT DE SARGASSO, LE CIMETIÈRE DE L'ESPACE !
C'EST PAS TRÈS RACOLO COMME ACCUEIL_


AVEC TOUTES LES ÉPAVES QUI Y SONT ACCUMULÉES, C'EST UN ENDROIT DANGEREUX.
OUI, C'EST QUE LES CHAMPS MAGNÉTIQUES SONT TRÈS INTENSES DANS CETTE ZONE_

JE ME TROUVE
À UNE DISTANCE
INCOMMENSURABLE
DE LA PLANÈTE
LA PLUS PROCHE
ET UN VIDE
D'UNE AMPLEUR
INCOMMENSURABLE
M'ENTOURE_
LES TÉNÈBRES
ET LE SILENCE
AUXQUELS
J'ASPIRAIS
SE DÉPLOIENT
À MES PIEDS_
Ô TÉNÈBRES,
Ô SILENCE,
PUISSIEZ-VOUS
SOIGNER
MES BLESSURES,
LENTEMENT,
DOUCEMENT_

MEMORIES

C'est par lui que tout a commencé. Lorsque *Akira* débarque en France en 1990, le choc est absolu. Jusqu'ici, on connaissait surtout les dessins animés du Club Dorothée. Avec Otomo, le manga entre dans sa phase adulte. Mais avant ce chef-d'œuvre qui lui ouvrira les portes du long-métrage d'animation, Katsuhiro Otomo commit quelques histoires courtes de science-fiction comme *Memories*, un petit bijou qui rappelle un peu *2001 : l'Odyssée de l'espace* par Stanley Kubrick.

Publié dans le numéro du 17 novembre 1980 de *Young Magazine* © Kodansha Ltd.
© 1990 Mash Room. Tous droits réservés. Première publication en noir et en 1990 chez Kodansha.
Les droits de publication en français ont été acquis par Kodansha Ltd., Tokyo.

© 2008 by Tezuka Productions.

...

Dr. Blackjack
Mon seul

IL Y A QUELQUE CHOSE D'ÉCRIT.

MAIS VOUS AVEZ TOUT DE MÊME TRAHI MON PÈRE !!

JE SUIS SÛR QU'IL EST MORT EN VOUS HAÏSSANT !!

SON TESTA-MENT ...

TIENS... VOILÀ UN DRÔLE DE TATOUAGE.

IL A ÉTÉ FAIT APRÈS COUP.

SINON, IL DEVRAIT RESTER DES CICATRICES !!

C'EST ABSURDE... VOUS NE L'AVEZ DONC PAS OPÉRÉ, DOCTEUR ?!

CE N'EST PAS SORCIER. J'AI INCISÉ DE FAÇON À NE PAS EN LAISSER.

POURQUOI ? DOCTEUR, DITES-LE-MOI !

ET IL N'Y EN A PAS, NULLE PART ...

À UNE CONDITION : TRANCHER AUSSI VITE QUE L'ÉCLAIR ...

EN L'OUVRANT LE LONG DES FIBRES MUSCULAIRES AVEC UNE LAME ACÉRÉE, LA PLAIE SE REFERME PARFAITEMENT.

ET LÀ, JE DOIS DIRE QUE J'AI EU QUELQUES SUÉES.

?

AIDEZ-MOI À LA DESCENDRE, DOCTEUR.

D'APRÈS UN DES HOMMES QUI VOUS SURVEILLAIT, VOUS AVEZ INCISÉ SON DOS.

JE NE VOIS RIEN DU TOUT !!

QU'EST-CE QUE ÇA VEUT DIRE !!

ET ELLE EST MORTE À SON TOUR IL Y A CINQ JOURS.

SEULE SA VEUVE CONNAISSAIT LE SECRET ...

MÊME CETTE PEAU N'A JAMAIS ENCORE ÉTÉ EXAMINÉE.

JE SUIS SON FILS, YÔICHI.

VOUS ÊTES UN DE SES HOMMES ?

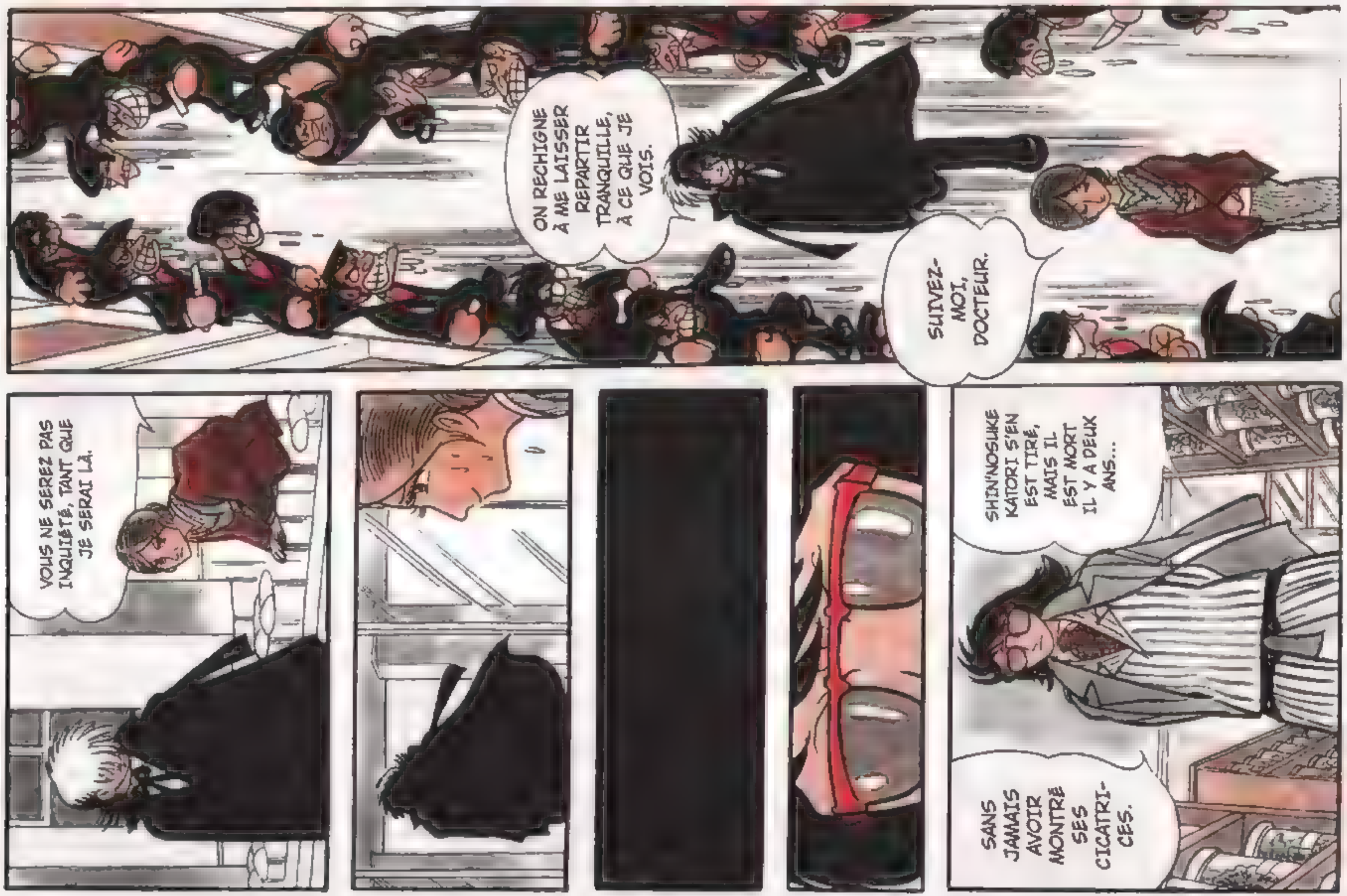
LE MOMENT EST DONC VENU DE VOIR ÇA DE PLUS PRÈS.

JE VOUS LIVRERAI À SES HOMMES.

JE NE POURRAI PAS FERMER LES YEUX.

MAIS SI CE TATOUAGE AUQUEL MON PÈRE TENAIT TANT A ÉTÉ ALTÉRÉ ...

JE NE SUIS PAS UN YAKUSA. IL M'A ENVOYÉ FAIRE DES ÉTUDES AUX STATES. JE VIENS SEULEMENT DE RENTRER, POUR L'ENTERREMENT DE MA MÈRE.


ON RECHIGNE À ME LAISSER REPARTIR TRANQUILLE, À CE QUE JE VOIS.
SUIVEZ-MOI, DOCTEUR.
VOUS NE SEREZ PAS INQUIÉTÉ, TANT QUE JE SERAI LÀ.
SHIN'NOSUKE KATORI S'EN EST TIRÉ, MAIS IL EST MORT IL Y A DEUX ANS...
SANS JAMAIS AVOIR MONTRÉ SES CICATRICES.

SINON, À QUOI BON L'ENLEVER, ÇA REVIEN-DRA ...

BELLE TUMEUR ! VOYONS S'IL N'Y A RIEN AILLEURS ...

ÇA SUFFIT !

LE.. LE SALAUD... SORTIRA PAS D'ICI VIVANT !

J'AI L'IMPRESSION QU'IL A INCISÉ EN PLEIN MILIEU DU TATOUAGE.

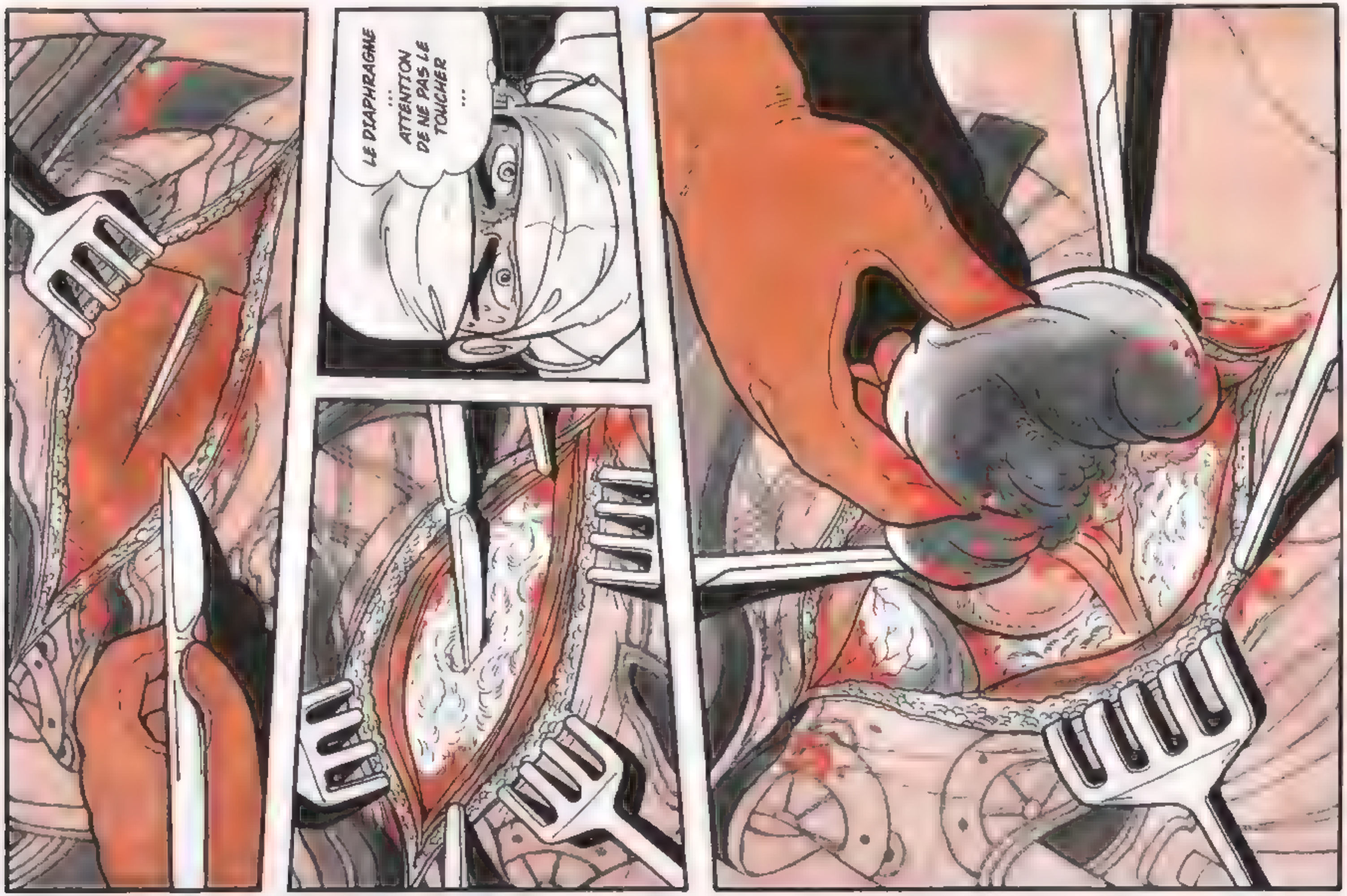
OUHS

J'AI FINI... NE RESTE QUE LES SOINS POST-OPÉRATOIRES.

DOC-TEUR !!

S'IL ARRIVE QUOI QUE CE SOIT AU DOCTEUR, VOUS AUREZ AFFAIRE À MOI !

ドン


LE DIAPHRAGME ... ATTENTION DE NE PAS LE TOUCHER ...

TOUCHE À C'TRUC UN PEU, TIENS, ET J'DONNE PAS CHER DE LA TIENNE, DE PEAU !

C'EST QUOI, CE TOUBIB ! IL A LA LANGUE TROP BIEN PENDUE POUR UN JEUNOT...

OUMFFH ...

ANES-THÉSIE.

C'EST LE PRIX À PAYER SI QUEL-QU'UN L'ALTÈRE.

CE TATOUAGE A UNE GRAN-DE VALEUR POUR MOI.

PAS QUES-TION !

ON VEUT ASSISTER À L'OPÉ-RATION.

BON. TOUT LE MONDE DEHORS.

VOUS ÊTES DES NIDS À MICROBES !

SORTEZ !!

ORDRE DU BOSS. ON RESTE !

ET SI JAMAIS IL CONTRACTAIT UNE INFECTION ? J'AURAIS BEAU AVOIR ENLEVÉ LA TUMEUR, ÇA N'AURA SERVI À RIEN !

DE QUOI ?!

ACCEPTEZ ...

JE VOUS EN SUP-PLIE.

JE VAIS LUI PARLER.

TOUCHEZ UNE INFIME PARTIE DE MON TATOUAGE ET VOUS AUREZ MES 7000 BONS-HOMMES SUR LE DOS.

JE VAIS ME RÉ-PÉTER, DOCTEUR ...

JE NE SUIS PAS DU GENRE À PARDONNER CEUX QUI N'ONT PAS DE PAROLE.

NON. NOUS SOMMES ENTRE HOMMES.

C'EST UNE ME-NACE ?

ENFIN NON, C'EST VRAI. IL RESTE LA TÊTE.

ALLONS ! VOUS SAVEZ BIEN QU'IL L'EST INTÉGRALEMENT.

MAIS, EN PASSANT PAR LES ENDROITS OÙ IL N'EST PAS TATOUÉ ?

L'ABDOMEN ET LE DOS SONT COUVERTS DE TATOUAGES.

SI JE N'AI PAS LE DROIT D'OUVRIR, JE NE PEUX PAS OPÉRER.

FOIE

REIN

DOS

CAECUM

NOMBRIL PROTUBÉRANT

ABDOMEN

VOICI LE REIN. GÉNÉRALEMENT, ON L'ATTEINT EN OUVRANT PAR LE DOS. C'EST FAISABLE AUSSI PAR L'ABDOMEN, AU-DESSUS DU NOMBRIL. MAIS LE RÉSULTAT EST LE MÊME.

DOCTEUR !! PAS SI VITE, VOUS NE POUVEZ LE LAISSER MOURIR SANS RIEN FAIRE...

VOILÀ ...

MAIS JE VOUDRAIS LAISSER AU MOINS QUELQUE CHOSE EN MÉMOIRE DE MOI...C'EST CE TATOUAGE.

DOC. JE SUIS INCULTE, SANS RIEN QUI VAILLE, UN DÉCHET...

UN COUP DEDANS ET IL PERD DE SA VALEUR. ET C'EST MON AMOUR-PROPRE QUI EN PREND UN COUP AUSSI. HAHAHAHA ...

VOUS SAISISSEZ ? JE VEUX LE GARDER INTACT ...

...

QUI DIT OPÉ-RER, DIT PORTER ATTEINTE À CETTE PEAU.

DOCTEUR, NE PEUT-ON PAS L'OPÉRER ? IL N'Y A QUE VOUS QUI PUISSIEZ FAIRE QUELQUE CHOSE !

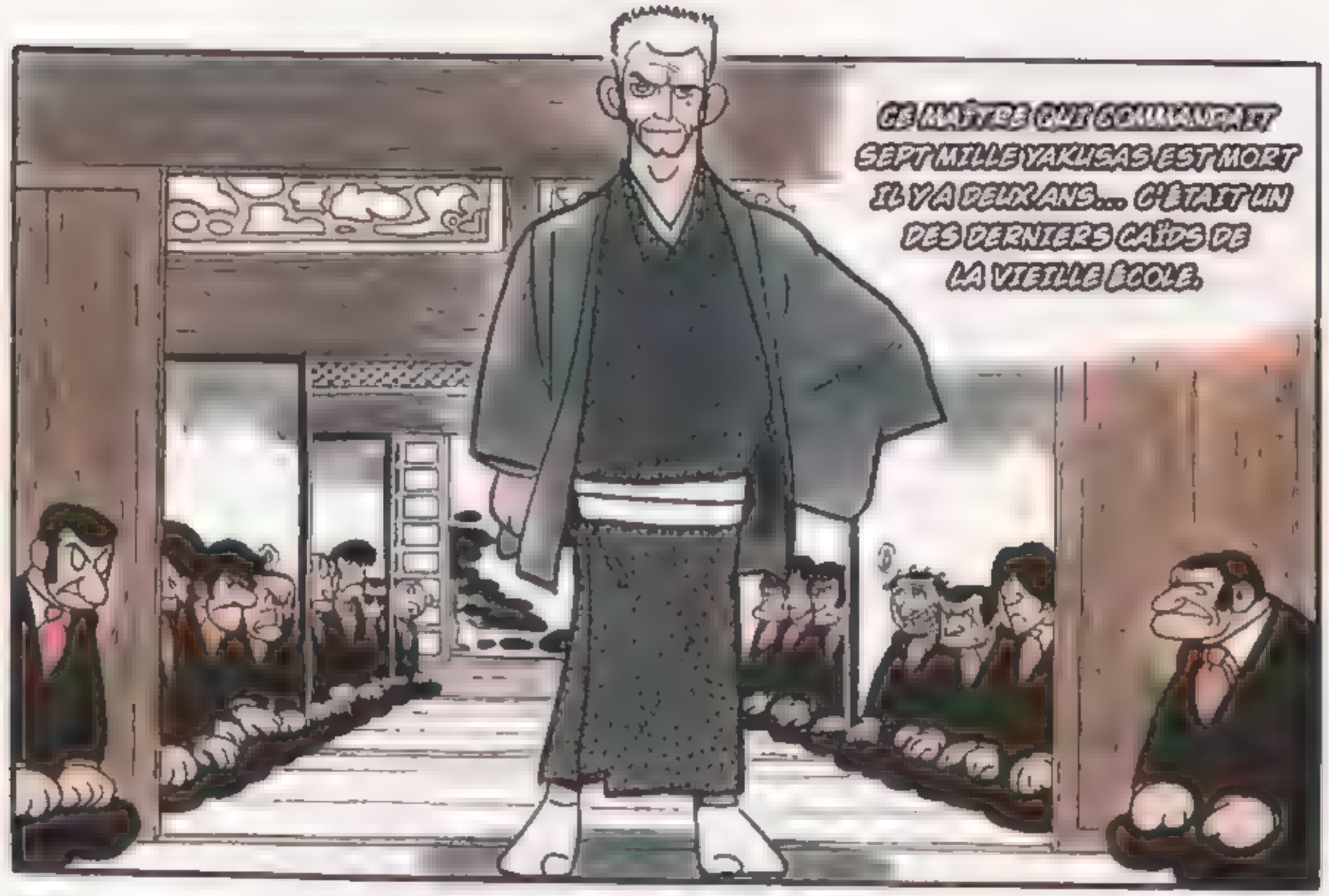
ACCEPTEZ DE LE SAUVER !!

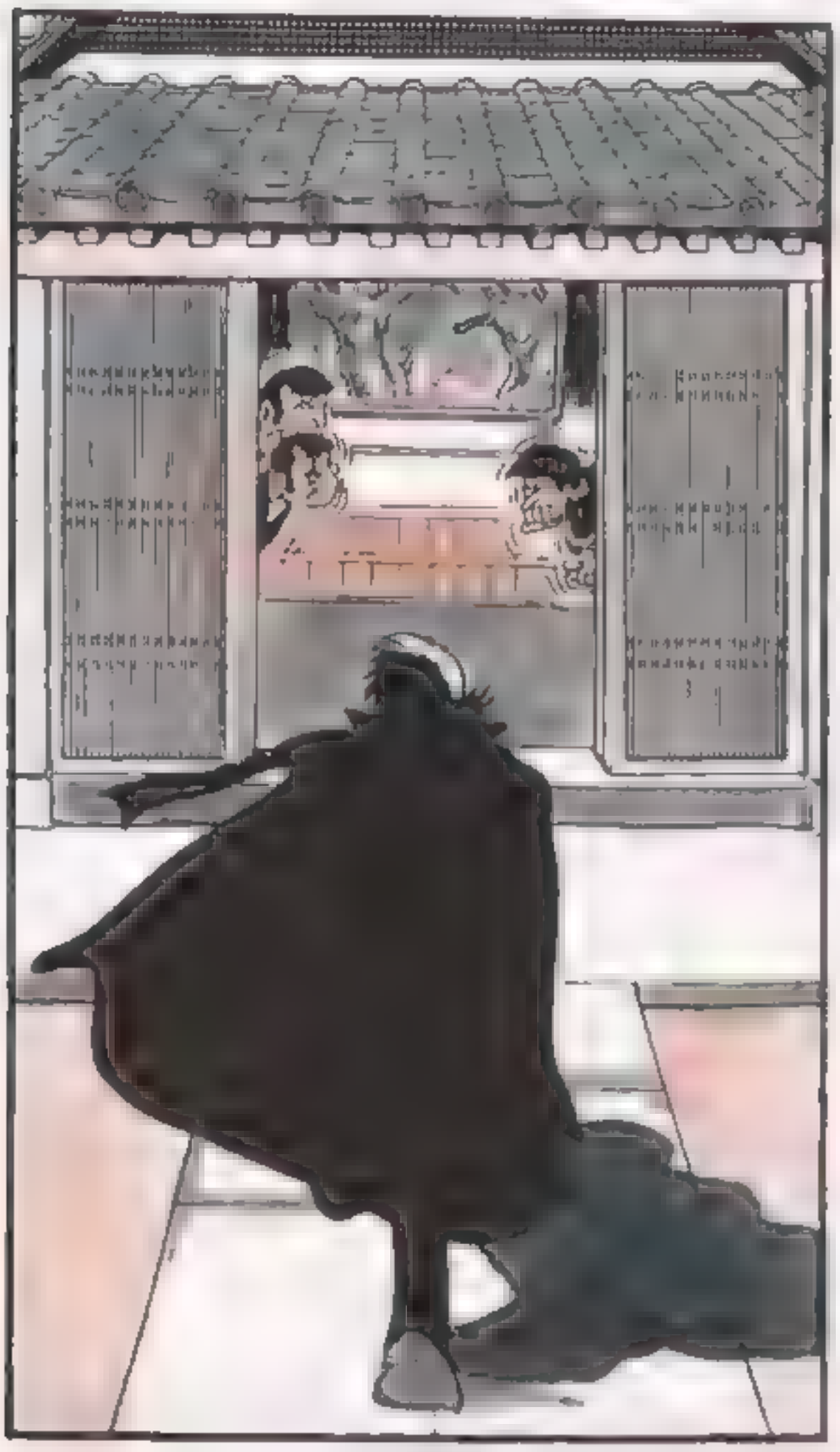
JE PRÉFÈ-RE MOURIR SANS CICA-TRICES.

ALORS, PAS QUESTION D'ÊTRE OPÉRÉ.

ÇA SE DÉ-FEND ...

QUELLE MER-VEILLE !
OUAIS, HEIN ? HÉ, HÉ. Y EN A PAS DEUX SUR TERRE, J'PARIE !
ET JE PENSE MÊME QU'IL N'Y EN AURA PLUS JAMAIS.


CE MAÎTRE QUI COMMANDAIT SEPT MILLE YAKUSAS EST MORT IL Y A DEUX ANS... C'ÉTAIT UN DES DERNIERS CAÏDS DE LA VIEILLE ÉCOLE.



IL S'EST ATTEINT D'UN CANCER DES REINS MAIS NE VOULAIT PAS SE FAIRE OPÉRER. EN DÉSESPOIR DE CAUSE, SA FEMME ET SES LIEUTENANTS ONT FAIT APPEL À VOUS.

...

OUI, C'EST MOI QUI VOUS AI ÉCRIT... MERCI D'ÊTRE VENU.

CETTE "PEAU HUMAINE TANNÉE", PAR EXEMPLE.

IL Y A BIEN DES MER-VEILLES, DANS CET-TE SALLE DE SPÉCI-MENS.

LE MÊME QUE VOUS AVEZ OPÉRÉ.

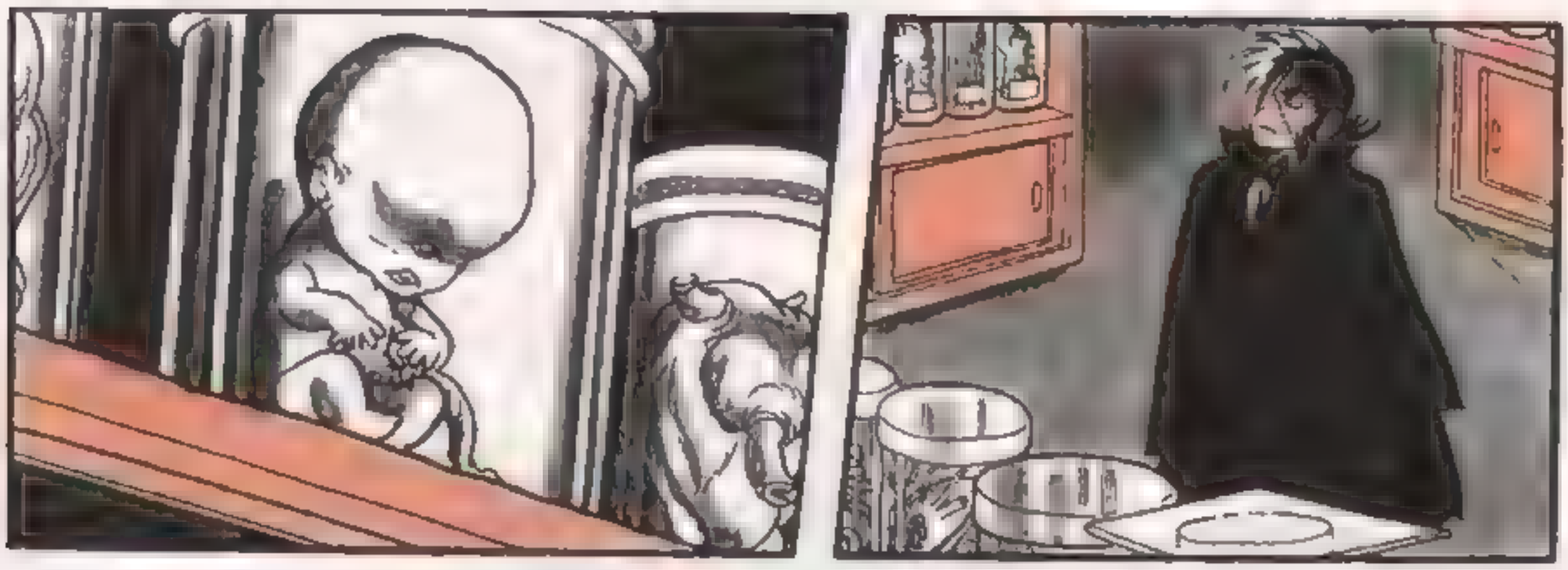
C'EST LA PEAU DE SEN'NO-SUKE KATORI !

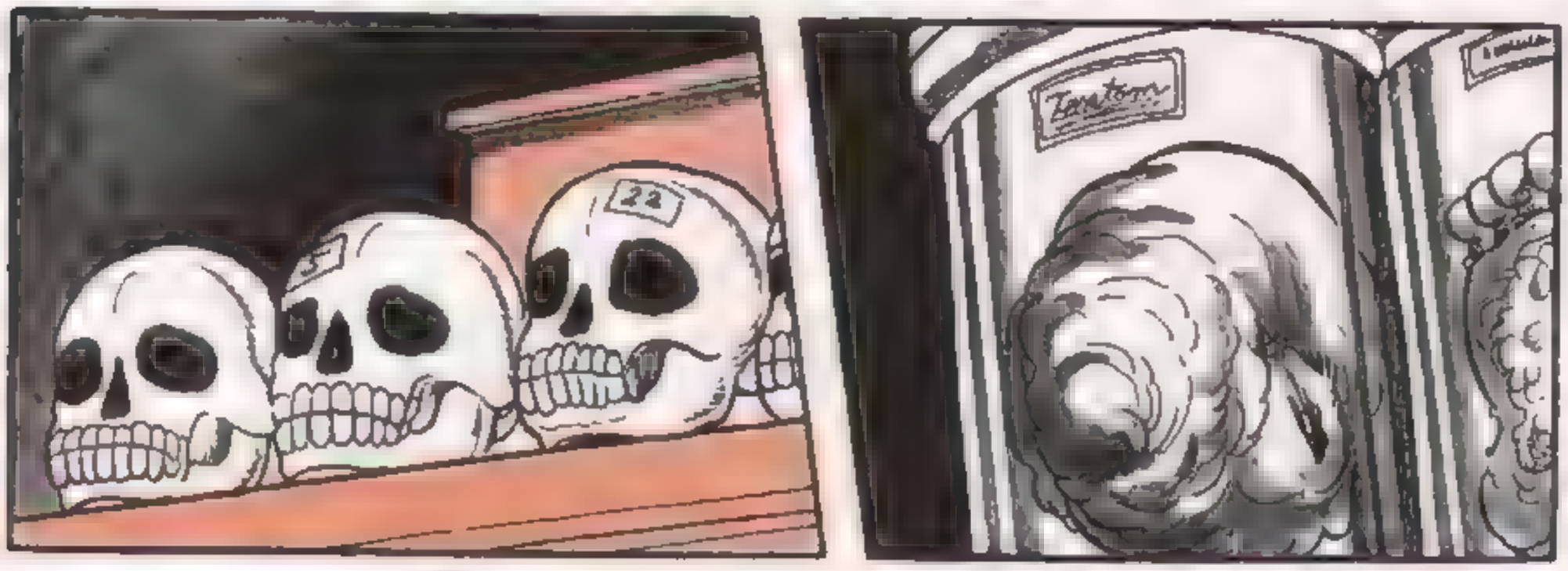
HÉ OUI !

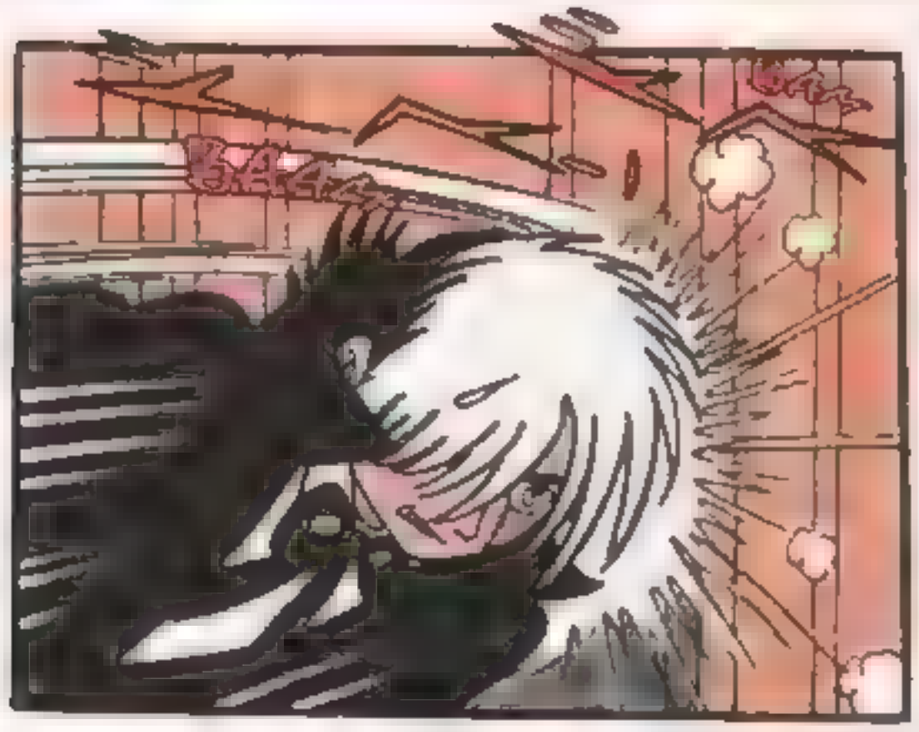
À TEL POINT QUE L'UNI-VERSITÉ A ÉCORCHÉ LE MORT POUR LA TANNER ET LA CONSERVER.

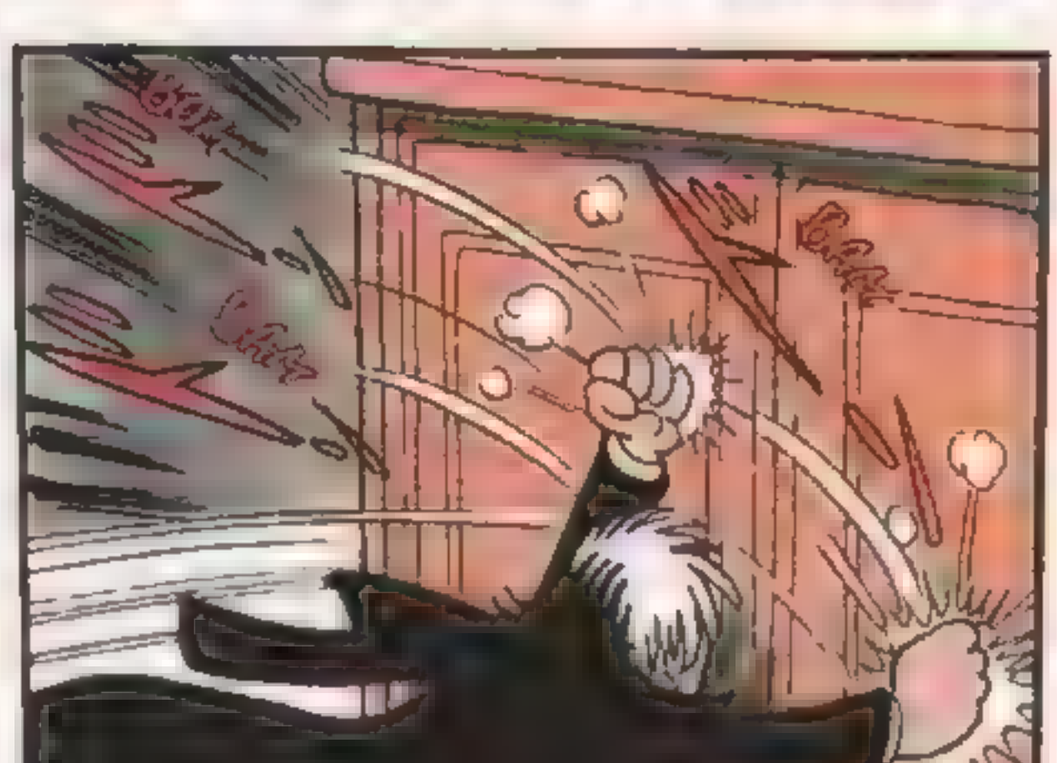
UN TATOUAGE ABSOLUMENT UNIQUE... ET SANS DOUTE LE PLUS BEAU DU MONDE.

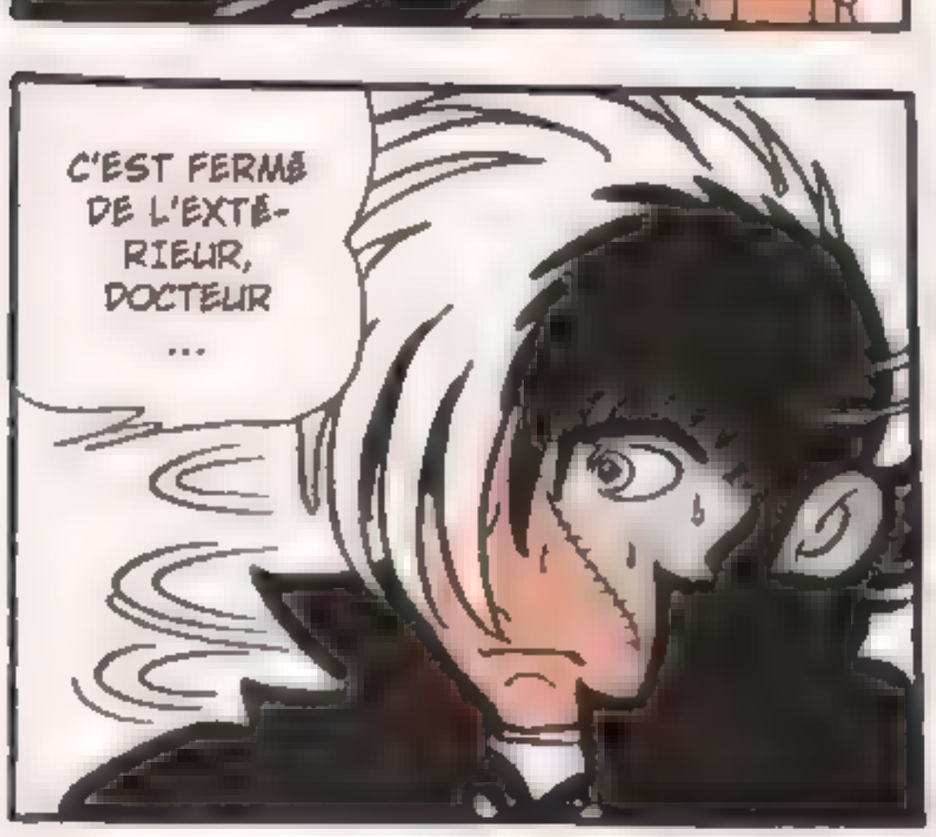
VOUS N'ÊTES PAS SANS SAVOIR DE QUI IL S'AGIT, PAS VRAI, DOCTEUR ?



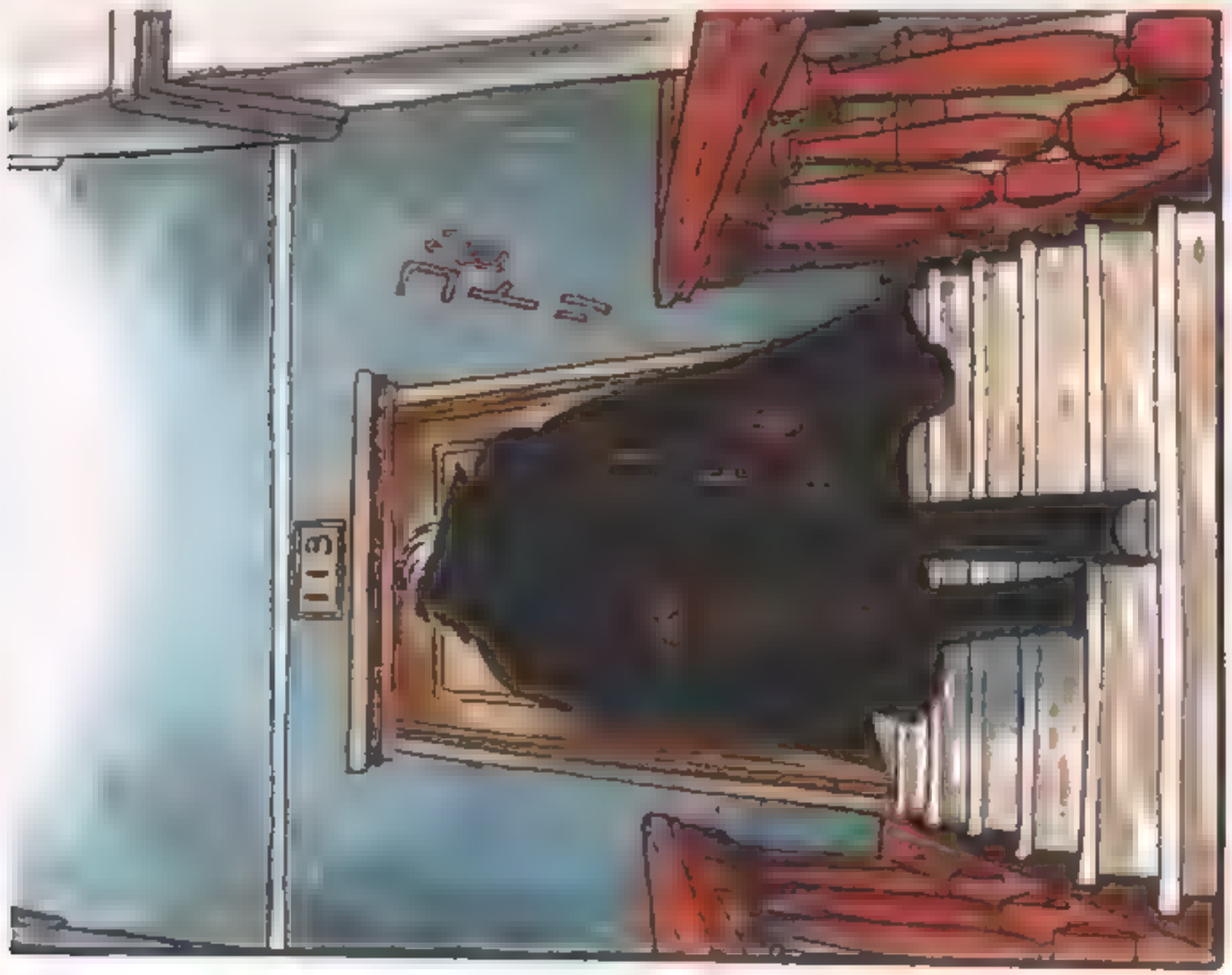

Zombotron


BAAAM

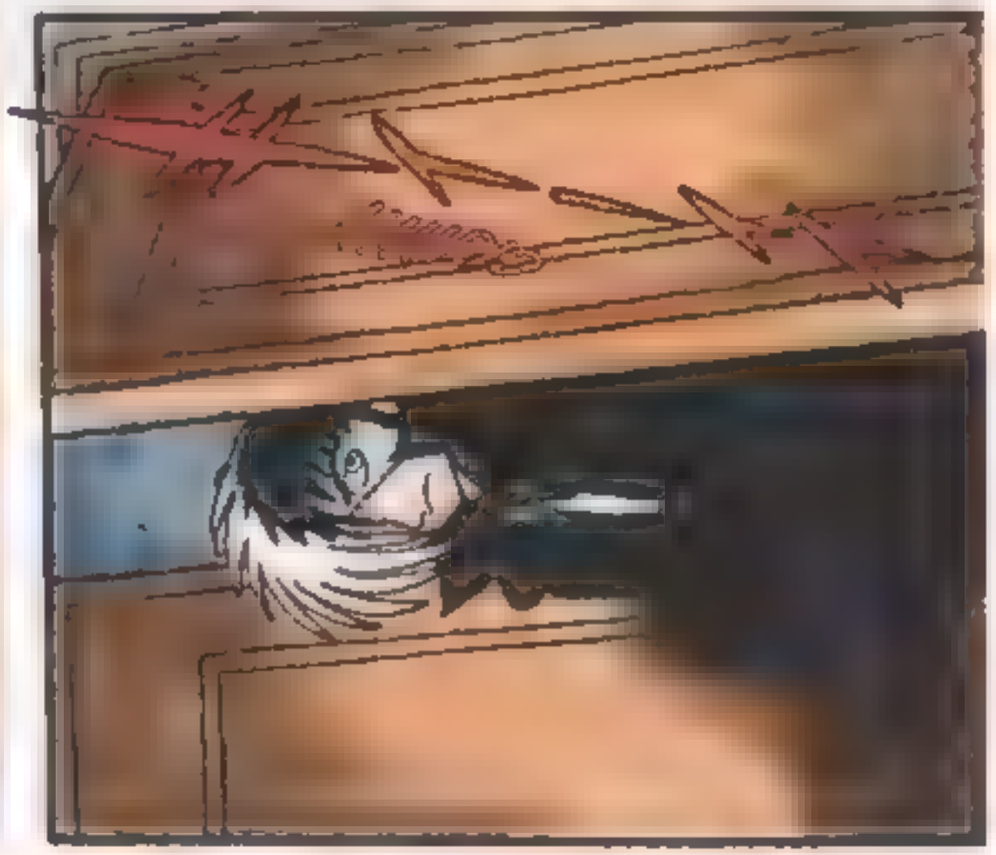

BAAAM
BAAAM
BAAAM

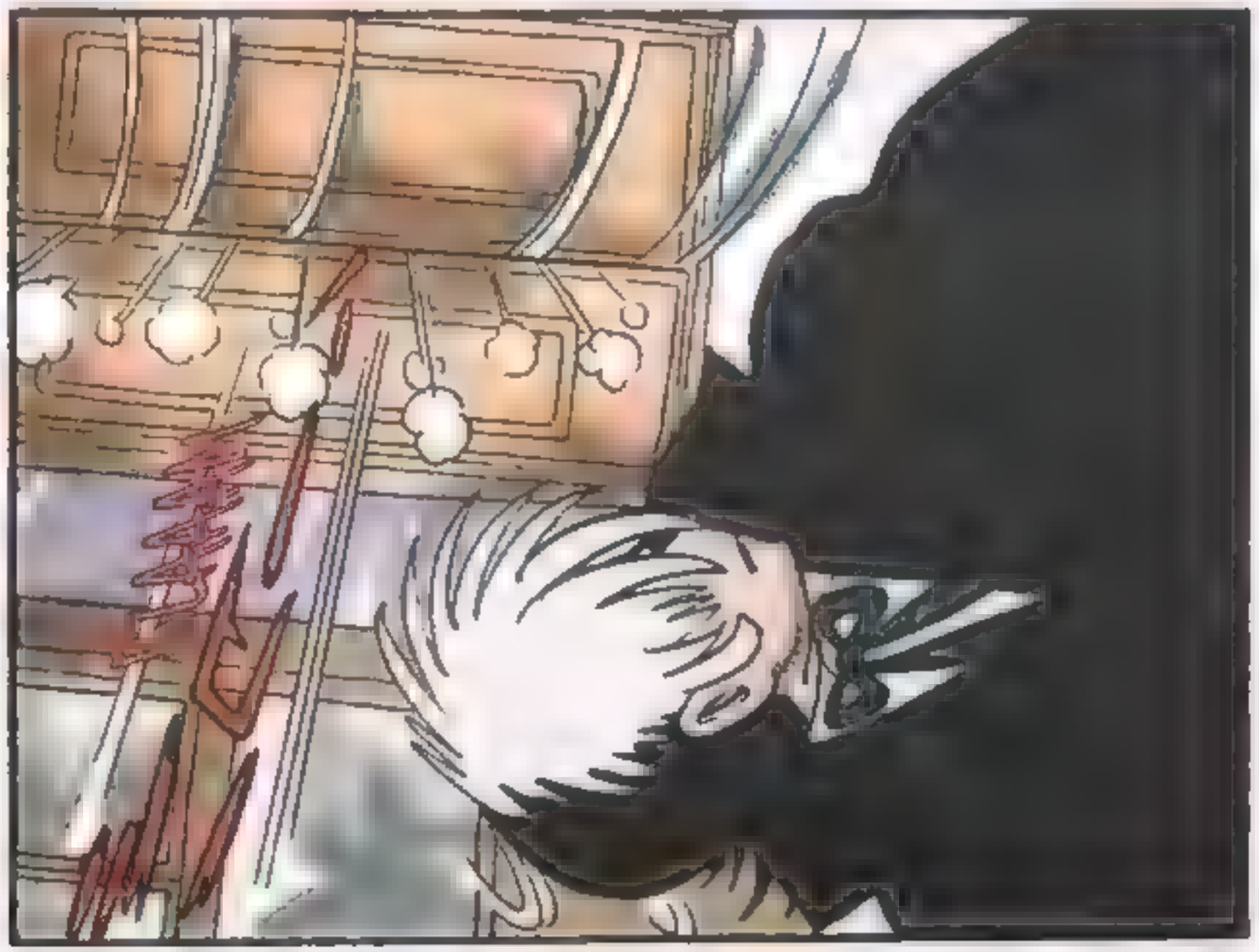

C'EST FERMÉ DE L'EXTÉ-RIEUR, DOCTEUR ...

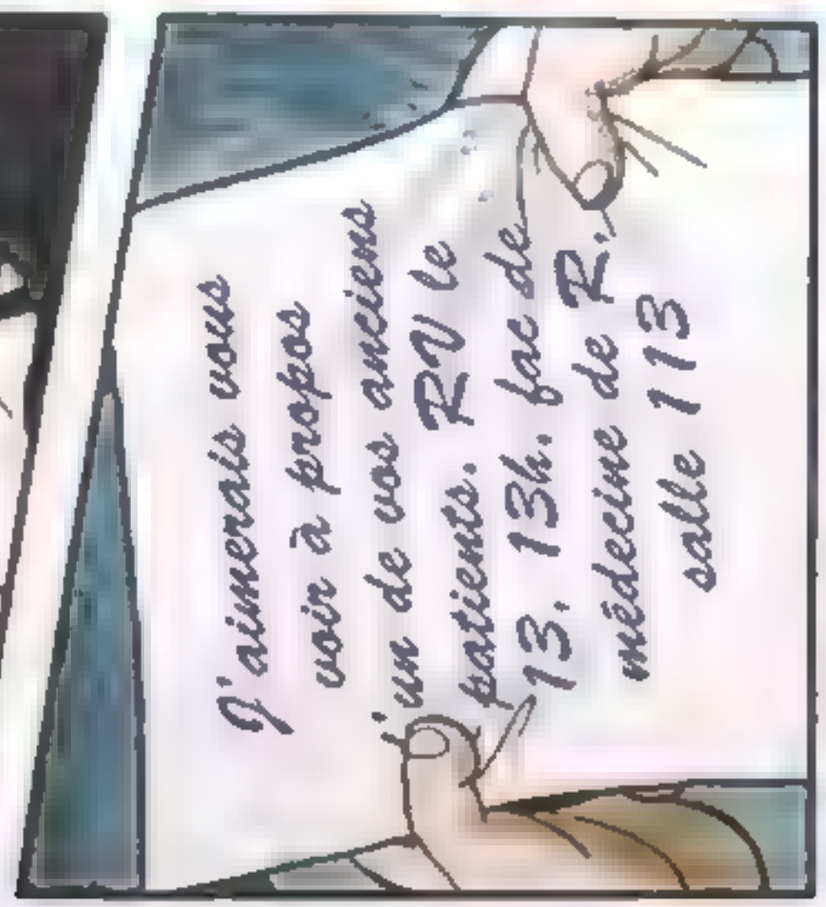
...


113

COLLECTIONS DE SPECIMEN
MEDICO-LÉGAUX






J'aimerais vous
voir à propos
d'un de vos anciens
patients. RV le
13, 13h. fac de
médecine de R.
salle 113

BLACKJACK
L'HOMME AU TATOUAGE

Avec Astroboy et le Roi Leo, Black Jack fait partie des personnages les plus emblématiques de l'œuvre d'Osamu Tezuka. Publiée dans les années 1970 en 17 volumes, cette série ultra-populaire met en scène un médecin marron qui exerce dans la clandestinité. Ancien médecin lui-même, Tezuka apporta un soin tout particulier à cette série. On dit même que, dans les pages en couleur qui vont suivre, le maître mit la main au pinceau, ce qui est extrêmement rare.

COMMENT LIRE LE MANGA?

Page 1
BLACK JACK
L'HOMME AU TATOUAGE
Osamu Tezuka

Page 22
MEMORIES
Katsuhiro Otomo

Page 52
L'HOMME QUI MARCHE (10 ANS APRÈS)
Jirô Taniguchi

LES 7 TRIBUS DU MANGA

Le manga est un vaste continent aux multiples entrées. Pour vous faciliter la tâche, nous avons regroupé une vingtaine d'auteurs emblématiques en sept tribus, des précurseurs aux contemplatifs, en passant par les enfants terribles ou les tontons flingueurs. Et parce que le manga est avant tout une culture, chaque tribu est précédée d'un texte qui la replace dans le contexte de la société japonaise. **Votre regard sur le manga ne sera plus jamais le même.**

Les précurseurs 94
Osamu Tezuka
Leiji
Shigeru Mizuki

Les nouveaux samouraïs 102
Kazuo Koike 104
Hiroshi Hirata 106
Takehiko Inoué 108

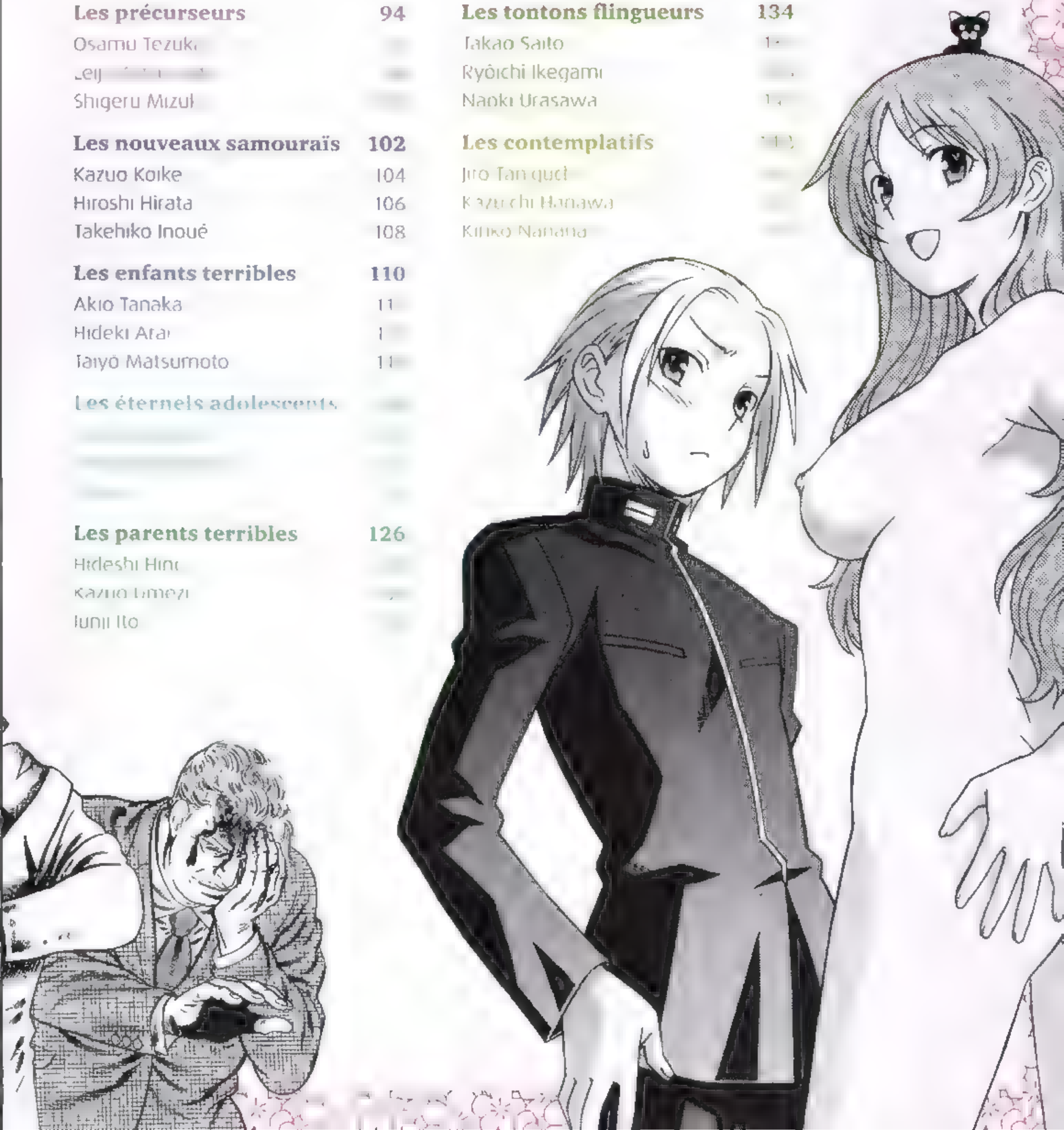
Les enfants terribles 110
Akio Tanaka
Hideki Arai
Taiyô Matsumoto

Les éternels adolescents

Les parents terribles 126
Hideshi Hino
Kazuo Umezu
Junji Ito

Les tontons flingueurs 134
Takao Saito
Ryôichi Ikegami
Naoki Urasawa

Les contemplatifs
Jiro Taniguchi
Kazuichi Hanawa
Kiriko Nananan



LES PRÉCURSEURS

Les mots surlignés sont expliqués dans le lexique page 25

LE PÈRE DU MANGA MODERNE

Avec plus de 500 recueils publiés, Osamu Tezuka est l'auteur de BD le plus important du monde. Surnommé « le dieu des mangas », le père d'Astroboy était avant tout un immense raconteur d'histoires.

Pour aider à comprendre l'importance de sa contribution à la bande dessinée japonaise, Osamu Tezuka a souvent été présenté en Europe comme le «Hergé japonais». Bien que flatteuse, cette comparaison avec le créateur de Tintin est pourtant réductrice, car les dogmes graphiques et narratifs mis en place par Tezuka continuent aujourd'hui de s'appliquer à la majeure partie des mangas. Si l'on voulait à tout prix comparer Tezuka à une figure littéraire européenne, ce serait plutôt Alexandre Dumas : même verve romanesque, même diversité d'inspiration, même prolixité. En effet, la carrière de Tezuka impressionne d'abord au niveau quantitatif : au cours de sa vie, il a produit près de 150 000 pages de bandes dessinées et ses œuvres complètes comprennent plus de 300 volumes. Les anecdotes abondent au sujet de sa force de travail légendaire : Frederik Schodt, spécialiste américain des mangas, raconte que Tezuka dessinait jusque dans les taxis qui l'emportaient vers l'aéroport, tandis que dans la biographie en bande dessinée réalisée par les membres de son studio, de nombreuses pages sont consacrées aux stratégies que l'auteur avait élaborées afin de faire patienter ses éditeurs, qui le poursuivaient parfois jusqu'au bout du monde.

Mais au-delà du mythe du bourreau de travail, l'abondance de l'œuvre du «dieu des mangas» (ainsi qu'il fut surnommé au sommet de sa popularité) fut facilitée par la mise en place, à partir des années 1960, d'un système d'assistanat permettant à l'auteur de déléguer certaines tâches. M. Nomura, ancien membre du studio Tezuka, confie que, pendant les dernières années de sa vie, il arrivait au maître de ne livrer qu'une ébauche de ses planches (contenant toutefois l'essentiel : mise en page, composition des cases, indications de dialogues et de trame), à charge pour les assistants de dessiner le reste. Une méthode qui heurte la conception occidentale du travail d'artiste, forcément solitaire – c'est oublier que les peintres de la Renaissance procédaient ainsi et que Hergé était entouré d'un studio – mais symptomatique de la vision qu'Osamu Tezuka avait du médium bande dessinée : un moyen d'expression qui vaut moins pour la sophistication de l'image que pour le dynamisme du récit. De là à considérer que son œuvre n'a aucun intérêt plastique, il y a un pas que l'on ne franchira pas : ses récits de jeunesse restent d'une puissance graphique étonnante, marqués par la rondeur naïve des dessins animés américains, mais intégrant les symboles de la modernité de l'époque – robots, fusées, cités futuristes – pour inventer une imagerie de science-fiction délicieusement kitsch. Et quand, à la fin des années 1960, la bande dessinée japonaise s'émancipe du lectorat enfantin, il tire son dessin vers plus de réalisme et expérimente de nouveaux systèmes de mise en page. La capacité de Tezuka à s'adapter aux évolutions des goûts du public, demeurant populaire pendant plus de quarante ans, montre que sa bonhomie dissimulait un solide esprit de compétition.

Homme d'une grande culture, diplômé de médecine, Osamu Tezuka puisait son inspiration aussi bien dans les romans russes que dans le folklore japonais, offrant aux mangas l'ambition foncière et la complexité narrative que l'on croyait réservées à la littérature. Le refus du manichéisme et la croyance en l'égalité de toutes formes de vie (animale, végétale et même artificielle) sont ainsi caractéristiques de son travail. Une œuvre qui a donné ses lettres de noblesse à la bande dessinée japonaise et qui est à elle seule la preuve la plus éclatante de sa force et de son universalité. ■ *Julien Bastard*

Tezuka a offert aux mangas la complexité narrative que l'on croyait réservée à la littérature.

Repères

1928 Naissance à Toyonaka, préfecture d'Osaka

1947 Publie *Shin Takarajima* (*la Nouvelle Île au trésor*), son premier succès

1952 Naissance de *Tetsuwan Atomu* (*Astroboy*), sa série la plus célèbre

1968 Publie ses premiers mangas pour adultes dans *Big Comic*

1989 Mort d'Osamu Tezuka

À lire

Phénix
l'oiseau de feu
Tonkam

Ayako
Delcourt

MW
Delcourt

La Vie de Bouddha
Tonkam

Histoire
des Trois Adolf
Tonkam

Ci-contre
page extraite de
Ayako.
© OSAMU
TEZUKA PRODUCTIONS

UNE VRAIE CHIENNE EN CHALEUR

ON A ÉCARTÉ LA PORTE. C'ETAIT ORYO. ELLE EST ENTREE SANS CRIER GARE

UNE DEMI-HEURE PLUS TARD PEUT ÊTRE. J'AI COMPRIS QU'ELLE ÉTAIT VIERGE

ELLE M'A FAIT DES AVANCES PRESSANTES... QUE J'AI ACCEPTÉES

ELLE S'EST COULEE CONTRE MOI ELLE EST SIMPLETTE MAIS PAS POUR TOUT

APRES, J'AI DÉCOUVERT DU SANG SUR MA CHEMISE. JE NE L'AVAIS PAS ENLEVEE POUR DORMIR

LE MAÎTRE DU TEMPS

Obsédé par les cycles et les temps, l'un des auteurs majeurs du manga crée un univers où nos héros cyniques et désabusés ne cessent de se croiser. Quand il ne révise pas ses propres mythes pour échapper aux boucles temporelles.

Nous nous retrouverons là où les boucles du temps se rencontrent » Cette phrase, tirée de l'œuvre la plus connue de Matsumoto en France, *Albator* (Harlock en japonais), illustre une approche très personnelle du manga comme exploration et boucle. Vu son âge et son activité, il aurait pu accumuler les œuvres différentes, comme Tezuka. Au contraire, il a forgé un univers cohérent dont il explore les possibilités temporelles, comme s'il visitait les propres mythes qu'il a créés.

Si Matsumoto a pu devenir mangaka professionnel, c'est grâce à *la Marche funebre de Siegfried*, un 78 tours récupéré dans les décombres d'une maison après la guerre. Sans argent, mais invité par Tezuka et un éditeur à s'établir à Tokyo, il fut obligé de le vendre pour prendre le train vers la capitale. Cette anecdote illustre un élément essentiel chez Matsumoto : «La musique est antérieure aux mangas». Et il revendique l'influence de Wagner sur *Harlock*, et de *Peer Gynt* pour *Galaxy Express 999*.

Pour vivre, cet amoureux des machines de guerre et des pistolets a démarré dans le manga pour filles à la fin des années 1950, comme de nombreux mangakas célèbres par la suite. Ce n'est que dans les années 1960 qu'il peut publier dans ses genres de prédilection, comme la science-fiction, la guerre ou la critique sociale. Pour affirmer son changement d'orientation artistique, il décide de changer de prénom (Akira) pour quelque chose de plus guerrier (Reiji/Leiji signifie guerrier zéro). Il lui faudra attendre 1973 et son manga *Otoko oidon* (Je suis un homme !) pour être reconnu et célèbre dans le manga pour garçons. Le choix du titre est symptomatique de l'ambition de Matsumoto : parler de l'humanité en général, et défendre une vision libertaire de la vie

Wagner, l'humanité, le temps, trois éléments qui obsèdent Matsumoto. Une notion de destin qui emporte les individus et dont les femmes sont les principaux moteurs. Car si, en France, Harlock incarne le héros byronien dans toute sa splendeur, c'est la mystérieuse guide en noir Maetel, de *Galaxy Express 999*, qui protège et met en danger celui qui libérera les humains d'un destin robotique. Cette femme concentre les influences culturelles de Matsumoto. De son propre aveu, elle est très inspirée du film de Julien Duvivier, *Marianne de ma jeunesse*, adaptation de *Douloureuse Arcadie*, le roman de l'Allemand Peter Mendelssohn (l'Arcadia deviendra le nom d'un des navires d'Harlock). La femme mystérieuse, magicienne ou sorcière, sorte de Walkyrie, est intimement liée à cette œuvre qui a enthousiasmé le jeune dessinateur.

C'est le chanteur Éric Charden qui rebaptisa le capitaine Harlock en Albator pour éviter toute confusion avec un autre capitaine de bande dessinée déjà fameux.

Mais le crépuscule des dieux ne concerne pas Matsumoto. En semi-retraite dans les années 1990, il s'est remis à dessiner par le biais d'Internet. Profitant de la décision d'un éditeur de lancer une revue sur le web, il reprend un projet interrompu, *l'Anneau des Nibelungen* (qui met en scène l'opera de Wagner et ses personnages fétiches, Harlock et Maetel) et l'adapte au format Internet. Il reconstruit ses planches, les divise par deux pour obtenir un format paysage et non un format portrait : «Afficher les planches case par case, c'est montrer un dessin. Afficher les planches moitié par moitié, c'est cela, montrer un manga.» On lui propose même de faire écouter *la Chevauchée des Walkyries* sur des images en couleur, mais il choisit la simplicité pour ce qui deviendra, en 1997, le premier manga publié sur Internet.

Dans un manga, il avait imaginé des êtres conscients à la fois de leur passé et de leur futur, ce qui en faisait des individus immortels. En revisitant ses univers, en les modernisant, en jouant avec, Matsumoto, ce grand ancien proche de Tezuka, a ce souci d'éternité, persuadé que passé et futur peuvent se retrouver et cohabiter. *Olivier Paquet*

Repères

1938 Naissance à Kurume

1953 Remporte un concours qui le permet de publier son premier manga

1974 Participe à la série d'animation *Space Battleship Yamato*, dont il sera le directeur artistique le plus reconnu

2003 Supervise l'animation du film *Interstella 5555* illustrant l'album *Discovery* du groupe Daft Punk

À lire

Capitaine Albator Kana

Galaxy Express 999 Kana

L'Anneau des Nibelungen Kana

Ci-dessus
page extraite de
Capitaine Albator.
© KANA/(EI) MATSUMOTO

JE VIS EN HOMME LIBRE DANS LE SOMBRE OCÉAN DE L'UNIVERS, CETTE MER SANS LENDEMAIN, QUE JE PARCOURRAI JUSQU'AU JOUR OÙ JE RENDRAI MON DERNIER SOUFFLE. JE VIS COMME UN VRAI HOMME SOUS MA BANNIÈRE : LA BANNIÈRE DE LA LIBERTÉ !

BVVMMMM

J'ERRE PARMI LES ÉTOILES. LES GENS M'APPELLENT LE "CAPITAINE ALBATOR"... ARBORANT LE DRAPEAU NOIR, JE PARCOURS UNE MER SANS LENDEMAIN, ET JE VIS EN HOMME LIBRE SOUS MA BANNIÈRE : LA BANNIÈRE DE LA LIBERTÉ !

AU ROYAUME DES ESPRITS

Doté d'une imagination débridée, graphique comme narrative, Shigeru Mizuki a peuplé ses récits de monstres et de fantômes tout droit sortis de son enfance. Il donne une dimension universelle à son œuvre.

S'il en est encore pour s'étonner qu'Osamu Tezuka obtînt une reconnaissance et une gloire trop tardives en France, il suffit de présenter le cas d'école de Shigeru Mizuki. Car si Tezuka demeure selon la formule consacrée l'unique dieu des mangas, Mizuki en est incontestablement son «dieu caché». Il a fallu en effet attendre... 2006 pour disposer enfin d'une première édition soignée de ce géant du manga, fringant octogénaire à qui le Japon voue un culte à peu près aussi religieux qu'à Tezuka. Il faut dire que si ce dernier fut poussé par la locomotive *Astroboy*, sa créature fétiche à laquelle il est désormais associé pour l'éternité, Mizuki lui offrit un joli concurrent en la personne du fameux *Gegege no Kitaro*, ou *Kitaro le repoussant*. Vu de France, on a du mal à réaliser l'influence phénoménale de cette œuvre sur la culture populaire japonaise. Entamée à la fin des années 1950 sous une forme destinée à un public adulte, la publication de *Kitaro* commence à connaître un véritable succès lorsque Mizuki choisit d'adoucir son personnage. Rejeton d'une lignée de morts-vivants, né en rampant hors de l'utérus de sa mère (!), garnement borgne à l'œil parlant (!!) et à la bouille irrésistible, Kitaro est surtout un négociateur hors pair chargé de régler les conflits entre les hommes et les yôkai, ces monstres et fantômes issus du folklore japonais qui ont bercé l'enfance de Mizuki. Les aventures de Kitaro sont surtout l'occasion pour leur auteur de déployer une phénoménale inventivité, tant narrative que graphique, avec la galerie de personnages cauchemardesques ou grotesques que n'aurait pas reniés Jérôme Bosch. Les yôkai de Mizuki lorgnent même parfois ouvertement vers Godzilla, lorsqu'il met en scène un Kitaro transformé en «Zéochronodon», ravageant des villes entières et exposé au danger de la bombe atomique. Mizuki partage avec Miyazaki bien plus qu'une parenté homophonique. L'attachement extrême à la tradition culturelle et au lien avec l'environnement naturel est une constante chez l'un comme chez l'autre. Pour Mizuki, cet attachement se double d'une expérience quasi mystique, relatée dans des œuvres à tonalité plus autobiographique comme *NonNonBâ* ou *Opération Mort*. Dans la première, Mizuki fait indirectement référence à sa propre enfance dans une province reculée, qui regorge de mythes et histoires de yôkai. Sorte de *Bildungsroman* à peine voilé, *NonNonBâ*, premier manga à avoir obtenu la plus grande récompense au festival d'Angouleme, porte le nom de la grand-mère qui apprend au jeune Shigeru à écouter la nature et à connaître les esprits multiples qui la peuplent. Les personnages créés par Mizuki, à l'image de ce père philosophe et tolérant, ainsi que l'admirable souci de restitution graphique de la campagne japonaise des années 1930 constituent un traitement du quotidien qui influença considérablement le maître du manga réaliste par excellence, le grand Yoshiharu Tsuge. Quant à *Opération Mort*, il s'agit d'une œuvre à la puissance évocatrice et personnelle considérable, puisqu'elle raconte l'expérience mortifère de Mizuki durant la Seconde Guerre mondiale, alors qu'il avait été envoyé tout jeune soldat en Nouvelle-Guinée. Victime de la malaria, assistant impuissant à la mort de ses compagnons, lui-même le bras gauche sectionné par un raid, il ne doit son salut qu'à l'amitié qu'il entretint avec une tribu locale, amitié qui perdure encore aujourd'hui. Depuis ce voyage au bout de l'enfer, il revendique le titre de «yôkai hakase», l'équivalent d'un shaman capable de communiquer avec des puissances de l'au-delà à l'image de Kitaro. La portée universelle de l'œuvre de Mizuki, encore difficilement mesurable vue d'ici, lui garantit déjà une place au panthéon des plus grands artistes japonais. Sans que l'on sache véritablement si le mérite en revient à son seul talent ou à un sérieux coup de pouce de ces diables de yôkai. ✍ *par Romain Brethes*

Mizuki est un «yôkaï hakase», capable de communiquer avec les puissances de l'au-delà.

Repères

1922 Naissance à Sakaiminato (actuelle Ôsaka)

1943 Perd son bras gauche sur le front en Nouvelle Guinée

1964 Participe aux débuts du légendaire magazine underground *Garo*

2007 Prix du Meilleur Album à Angoulême pour *NonNonBâ*

2009 Rétrospective à Angoulême

À lire

Kitaro le repoussant
Cornélius

NonNonBâ
Cornélius

Opération Mort
Cornélius

Ci-contre page extraite de ***NonNonBâ***.
© CORNELIUS, SHIGERU MIZUKI/MIZUKI PRODUCTIONS

Dieux qui n'existez pas... Merci !

C'est étrange, la vie... Sans y penser, je me suis passionné pour le dessin et les yôkaï... Je n'aurais jamais pensé qu'ils me seraient d'un si grand secours tout au long de ma vie.

Image extraite du film
Akira par Akira Kurosawa, 1985,
© DR

LES NOUVEAUX SAMOURAÏS

KAZUO KOIKE | HIROSHI HIRATA | TAKEHIKO INOUE

Le Japon est venu tard dans l'histoire du monde

Les mots surlignés sont expliqués dans le lexique page 25

SANS FOI NI LOI

Toutes ses séries connaissent un succès phénoménal, au Japon comme à l'étranger. Sa recette ? Le «style Koike», où le héros, romantique, marginal et violent, doit inventer ses propres codes de moralité.

Au regard de son succès au Japon comme à l'international, Kazuo Koike paraît relativement mésestimé en France. Bien avant l'engouement récent pour la culture populaire japonaise – soit dès les années 1970 – ses œuvres s'exportaient avec succès, tant critique que public. Scénariste, romancier, poète, auteur pour la télévision et le cinéma, professeur à l'université d'Osaka, éditeur de magazines, propriétaire de sa propre école pour scénaristes, Kazuo Koike tient une place de premier plan dans la culture populaire japonaise. Et s'il reconnaît avoir essayé, mais rapidement renoncé à illustrer ses propres histoires, il pratique brillamment l'écriture sous toutes ses formes depuis le début des années 1960. Une réussite qui trouve son origine dans une série monument : *Kozure Okami*, plus connue en Occident sous le titre de *Lone Wolf & Cub*.

Illustrée par Goseki Kojima, publiée au Japon entre 1970 et 1976, cette saga médiévale de vingt-huit volumes connut instantanément un succès colossal, ce qui lui valut une transposition quasi immédiate sur grand écran en 1972 (le premier d'une série de six films dans lesquels Koike fut largement impliqué). Influencées par le cinéma de genre de l'époque, aussi bien occidental que japonais, les aventures du loup solitaire et de son petit détonnent. Elles présentent non seulement les caractéristiques du *gekiga*, jeune mouvement de manga dramatique et adulte en plein essor dans les années 1970, mais également celles qui allaient devenir le «style Koike» : un mélange de violence et de sexe avec pour toile de fond un décor historique, le tout animé par un héros taciturne et tourmenté. Cette configuration devint d'abord une «formule», puisque Koike la déclinera tout au long de sa carrière en y intégrant à chaque fois juste de quoi la renouveler. Puis un style à part entière, enseigné dans sa propre école. Son concept tient tout entier dans cette maxime de l'auteur : «Une bande dessinée se mesure à l'aune de son héros. Si le protagoniste est réussi, le succès est assuré.» Aux sceptiques, la carrière du maître est là pour faire œuvre de démonstration. La plupart de ses créations ont connu un succès phénoménal, tout en présentant continûment la même figure, à quelques variantes près. *Ogami Itto*, le samouraï trimballant par monts et par vaux son jeune fils dans un landau bardé d'armes, *Lady Snowblood*, la Blanche-Neige orpheline dont l'ombrelle abrite une lame dans le manche, *Crying Freeman*, l'inoffensif artisan potier muant par hypnose en un meurtrier implacable… tous sont taillés dans le même marbre, celui des êtres dépossédés de leur destin par un ricochet de l'histoire, seuls contre tous avec la vengeance comme unique horizon. Une ode à la violence mais surtout à la marginalité, ces héros étant caractérisés par la perte des repères, l'impossibilité de s'ancrer dans une société dont elles furent les victimes.

Lady Snowblood, une Blanche-Neige orpheline dont l'ombrelle abrite une lame dans le manche.

Le «style Koike» fait désormais le bonheur des anciens élèves de son université, stars du manga parmi lesquelles figurent, entre autres, Rumiko Takashi (*Ranma ½*) et Akio Tanaka (*Coq de combat*). Si les diplômés devenus de fines fleurs artistiques sont en effet nombreux, ce ne sont pas les seuls à pouvoir se réclamer de cet héritage. La romantisation du samouraï sans maître contraint de réinventer son propre code de moralité est devenue, à la suite du *Lone Wolf*, un archétype majeur de la littérature populaire : le *rônin*. Lui qui répondait si bien aux angoisses des Japonais déracinés de leur propre sol par l'occupation américaine, devait poursuivre sa route littéraire aussi bien chez Osamu Tezuka (*Black Jack*) qu'à l'étranger chez Frank Miller (*Rônin*) et Max Allan Collins (*Les Sentiers de la perdition*). Cette route ne semble pas près de s'arrêter. ◆ *Stéphane Beaujean*

Repères

1938 Naissance à Daisen, Japon

1968 Débute sa carrière sous le parrainage du célèbre Takao Saito, mythique auteur de *Golgo 13*

1970 Lance la célèbre série *Lone Wolf & Cub*

1977 Ouvre sa propre école de scénaristes

2000 Devient professeur pour le département Manga de l'Université des Arts d'Osaka

À lire

Lone Wolf & Cub
Panini Comics

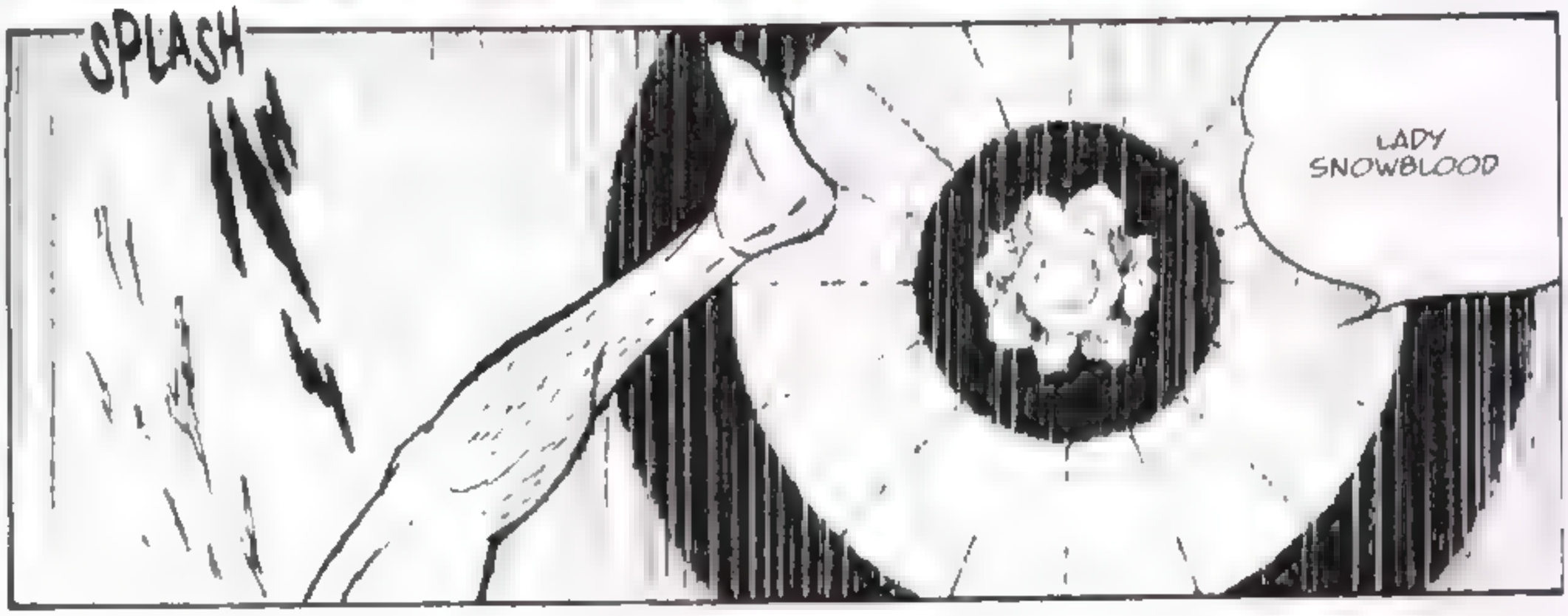
Crying Freeman
Kabuto

Lady Snowblood
Kana

Kojo, la corde fleuve
Delcourt

Ci-contre
page extraite de
Lady Snowblood
© KANA/KAZUO KOIKE/
KAZUO KAMIMURA

TU
TU ES ?
SHIK


SPLASH
LADY
SNOWBLOOD

L'HONNEUR DES SAMOURAÏS

Dans ses descriptions iconoclastes et sans concession de guerriers du Moyen Âge, Hiroshi Hirata pousse le souci du détail jusqu'à l'obsession virtuose et se démarque ainsi radicalement de ses contemporains.

Les lecteurs occidentaux sont souvent frappés par la grande uniformité graphique des mangas. La faute en revient à l'empreinte sans pareille laissée par Osamu Tezuka dans le paysage de la bande dessinée japonaise, fixant une fois pour toutes les codes visuels qui deviendront sa marque : visages schématiques aux grands yeux et aux mentons pointus, anatomies néoténiques – expression qui décrit, en biologie, la conservation de caractéristiques physiques enfantines par des adultes –, etc. ; c'est un peu comme si, en Europe, tous les auteurs actuels dessinaient peu ou prou dans le style «ligne claire» dérivé de celui de Hergé. Au contraire, la force du graphisme d'Hiroshi Hirata est de ne rien devoir à «l'école Tezuka», comme en témoigne le récit intitulé *Se sacrifier à la table du seigneur* contenu dans le recueil *la Force des humbles*, élaboré en 1961 et d'une modernité graphique confondante : inspiré au départ non par les mangas – il n'y connaissait rien avant de s'y consacrer lui-même – mais par les illustrations flamboyantes des romans de samouraïs qu'il dévorait enfant, Osamu Hirata a mis au point un style qui lui est totalement personnel.

Puisant directement à la source de témoignages oraux, d'ouvrages d'histoire locale ou encore de manuscrits d'époque, il restitue ainsi le mode de vie des samouraïs de l'ère Edo (1603-1868) avec un luxe de détails inédit. Dans *Satsuma, l'honneur de ses samouraïs*, Hirata décrit minutieusement les conditions de vie des guerriers de cette région : intérieurs des maisons, vêtements, ustensiles de travail, organisation sociale… Tout ici est le fruit d'une recherche documentaire sans faille, à laquelle répond une description iconoclaste de cette caste strictement hiérarchisée et des conflits engendrés par ces inégalités. Le thème de la lutte des classes est d'ailleurs récurrent chez Hirata : issu d'un foyer modeste et inscrivant son travail dans le registre du gekiga – un courant de manga adulte et réaliste, né à la fin des années 1950 –, le mangaka dépeint le destin tragique d'individus inébranlables, écartelés entre leur condition et leurs aspirations, puis acculés au sacrifice afin de rester fidèles à leurs convictions.

Mais contrairement à l'écrivain Yukio Mishima qui admirait son travail, Hirata n'est pas un nostalgique de l'ancien régime, la sublimation des samouraïs se doublant d'une critique du système féodal. Ces guerriers apparaissent néanmoins mythifiés par un dessinateur virtuose – exagérément musclés, leurs attitudes exsudant la virilité et la droiture, portant sur leurs visages taciturnes un air de défi –, dont les parentés sont à chercher dans le champ des arts graphiques traditionnels nippons, le degré de détail de certaines de ces images tenant du prodige dans le contexte productiviste de la bande dessinée japonaise. L'éditeur de *l'Âme du Kyudo*, sans doute le plus émouvant de ses récits publiés en français, prétend ainsi que les 300 pages qui le composent ont été dessinées en quelques jours… N'oublions pas non plus l'une des spécificités les plus étonnantes du travail graphique de Hirata : il est l'un des rares mangakas à calligraphier lui-même au pinceau les superbes idéogrammes qui illustrent ses dialogues.

Des guerriers exagérément musclés, leurs attitudes exsudant la virilité et la droiture, et portant sur leurs visages taciturnes un air de défi.

Apparaissant comme l'un des derniers géants de la bande dessinée japonaise, il demeure aujourd'hui une référence pour de nombreux auteurs grâce à l'absence de compromis qui sous-tend sa démarche.

Ainsi, il n'hésitait pas à déclarer en 2007, lors de sa première visite en France : «Je me moque éperdument du jugement des autres. S'ils apprécient mon travail, je les en remercie, mais s'ils ne m'aiment pas, tant pis. En tout cas, ils sont libres de penser ce qu'ils veulent » *Jean*

Repères

1937 Naissance à Tokyo

1958 Obligé de subvenir aux besoins de sa famille depuis

1970 Le travail d'Hirata reçoit une critique élogieuse de la part de l'écrivain Yukio Mishima

1982 Fin de la publication de *Satsuma*. Outrage de son travail Hirata interrompt sa carrière

1990 Retour d'Hirata à la bande dessinée avec le récit autobiographique *l'Histoire d'un père*

À lire

Satsuma, l'honneur de ses samouraïs
Delcourt

L'Âme du Kyudo
Delcourt

La Force des humbles
Delcourt

Ci-contre
illustration originale pour ***L'Âme du Kyudo.***
© DELCOURT/HIROSHI HIRATA

一呼吸三本の矢を射続ける事一昼夜二十四時間
諸藩諸家、武家の面目をかけ生命がけで競われた通し矢の本数
建物の傷と共にその掲額は現在も京都三十三間堂に残っている

AU-DELÀ DES LIMITES

La perpétuelle recherche de la transcendance et du dépassement de soi des héros de Takehiko Inoué est aussi la métaphore de sa propre exigence esthétique, qui ne se dément pas au fil des volumes publiés.

Superstar de l'industrie manga, touche-à-tout insatisfait, bourreau de travail, expérimentateur, Takehiko Inoue chasse sur tous les terrains avec le même succès. De la mode aux jeux vidéo, son travail s'étale avec une classe et une malléabilité rares. Rien qu'à observer ses créations pour la publicité, on mesure la diversité de sa palette, comme dans ses récentes esquisses pour la ligne de vêtements Shiseido, où d'astucieux collages soulignent effets de matières et volumes. Récemment encore, filmé par une caméra suspendue au-dessus d'une surface au sol d'une centaine de mètres carrés, il réalisait en temps réel le portrait démesuré d'un homme se recoiffant, débutant par un détail de la main. Comble de la performance, c'est à l'aide d'un vulgaire balai ménager à tentacules éponge qu'il s'exécute, tandis qu'une troupe de figurants dévale le plateau en dansant pour former la coupe de cheveux – car évidemment, c'est d'une publicité pour du gel coiffant qu'il s'agit.

Ces exemples éclairent parfaitement le leitmotiv d'Inoué : un alliage de beauté plastique et de performance humaine. Une visée que l'on retrouve plus particulièrement dans son œuvre fleuve, *Vagabond*, périple humain et artistique publié toutes les semaines depuis dix ans et qui se construit sur la relecture d'un des plus grands mythes littéraires japonais. On y suit les pérégrinations de Miyamoto Musashi, samouraï célèbre pour l'invention du combat à deux sabres et ses préceptes philosophiques, déjà mis en scène, au début du siècle dernier, dans *la Pierre et le Sabre* et *la Parfaite Lumière* de Eiji Yoshikawa. Un chef-d'œuvre. Le dessin, d'une minutie rare dans ce milieu industriel où la vitesse d'exécution prime, resplendit de détails qui offrent aux décors une richesse inaccoutumée. Rapidement surgit l'idée que cette quête monastique de perfection dans la pratique du sabre pour Musashi est une transposition guerrière de ce que représente la recherche esthétique pour Takehiko Inoue. Fond et forme se conjuguent pour former une ode au dépassement de soi, tandis que héros et auteur se jaugent l'un et l'autre à l'aune de leur pratique. À mesure que Musashi, pour compléter sa formation, se confronte à des guerriers illustres de plus en plus expérimentés, Inoué, lui, s'impose des épreuves esthétiques impossibles à tenir, comme lorsqu'il abandonne définitivement la précision de la plume après quinze volumes pour passer au pinceau, plus épais, plus souple, et donc beaucoup plus délicat à utiliser. Mais rien n'y fait, dextérité et minutie reviennent à leur niveau en quelques chapitres, la souplesse et le délié en plus. Depuis, il introduit et peaufine dans chaque volume un procédé différent, que cela soit la calligraphie, l'aquarelle ou le portrait. Perfection visuelle, pureté du geste technique et enjeux métaphysiques tissent le réseau des préceptes qui régissent son art. En cela, il s'inscrit intentionnellement dans la pratique du sumi-e, art métissant volonté esthétique et philosophique, et dont la calligraphie est la forme la plus réputée.

Perfection visuelle, pureté du geste technique, quête métaphysique sont au cœur du travail d'Inoué.

Épuisé par sa propre discipline et le rythme violent imposé par l'écriture de *Vagabond*, Inoué s'est lancé en 1999 dans *Real*, une série plus légère qu'il publie en alternance, histoire de se ressourcer entre deux chapitres de son roman-fleuve. Une nouvelle fois, le thème sublime son quotidien, puisque l'on y suit des basketteurs invalides qui veulent assouvir leur passion malgré leur handicap. Or si le sport, les challenges et le dépassement de soi sont à nouveau les thèmes qui nourrissent l'intrigue, chez lui, le message sonne moins toc. Ces leitmotivs ont beau rester la tarte à la crème favorite des mangas industriels, seul Inoué peut se targuer de les défendre honnêtement, et non juste de servir la soupe populiste préférée du public japonais. ✒ *Stephane Beaumeu*

Repères

1967 [illegible] de Kagoshima

1988 Inoué reçoit le prix Tezuka du jeune [illegible] le plus [illegible] grâce à [illegible] sur le basket *Kaede Purple*

1989 [illegible] du premier épisode de *Slam Dunk*

1998 Début [illegible] la série *Vagabond* toujours en cours [illegible] publication

2001 Début de publication de *Real*

2002 Prix Osamu Tezuka Culture Award pour *Vagabond*

À lire

Slam Dunk
[illegible]
[illegible]
[illegible]

Contre-illustration de couverture pour ***Vagabond.*** © Takehiko Inoué, TONKAM.

LES ENFANTS TERRIBLES

YOJIO TANAKA | HIDEKI ARAI | TAIYO MATSUMOTO

exigeant, où la discipline est sévère, la sélection impitoyable et l'ijime terrifiant. Supportable tant que

le monde» est devenu une figure populaire. Le manga est plein d'anciens yankee qui rappellent la

Les mots surlignés sont expliqués dans le lexique page 25

LA MÉCANIQUE DES CORPS

Adolescent meurtrier d'une rare violence, le héros parricide de *Coq de combat*, d'Akio Tanaka, martyrise aussi son propre corps en le soumettant à la pratique des arts martiaux. Borderline et sans concession.

Les mangas d'Akio Tanaka ne sont pas toujours agréables puisqu'il y règne, à l'instar de quelques seinen plutôt rares, une absence de position morale qui déstabilise. Les héros tuent, se torturent, violent et se font violer allègrement, sans que cela soit le support d'un questionnement éthique. Mais, plus surprenant encore, cette barbarie ne provoque pas le rejet du lecteur. Une prouesse de mise en scène qui cache le désir d'interroger ces gestes, dans une certaine mesure et dans un certain cadre, sans les excuser, sans non plus les considérer avec la circonspection habituelle. L'écriture de Tanaka revèle en fait une dimension inconsciemment marxiste, dans le sens où elle tend inlassablement à commenter ce célèbre adage : « L'existence détermine la conscience ». Si le héros de son *Coq de combat*, qu'il écrit avec Izo Hashimoto, est un monstre sur le papier, alors comment l'extraire de son anormalité ? Principalement par un travail esthétique de la chair, exceptionnel, d'où rayonne ce qu'il reste de sa condition d'être humain. Le héros est un pratiquant d'art martial dont le corps est nourri de soleil et d'acier, comme pourrait le dire Mishima, mais aussi une machine-outil marquée par l'usure qui fascine le spectateur par son utilisation et sa mise en scène désincarnée. Sa chair martyrisée n'en reste pas moins le signe d'une vie prise dans l'étau de la société. Taillé dans le muscle noueux qui solidifiait les dessins d'Egon Schiele, le regard perçant et la crinière furibonde des démons ancestraux fondateurs de la mystique japonaise, le délinquant boxeur s'incarne page après page en créature vivante, vouée à rouer ou à être rouée.

Le corps, une machine-outil marquée par l'usure qui fascine le lecteur par son utilisation et sa mise en scène désincarnée.

Alors que l'histoire en est à mi-parcours, la publication de cette satire sociale intelligente et ambiguë est tristement suspendue. Tanaka et son scénariste se disputent la paternité du *Coq*, et bien évidemment un pourcentage sur les royalties. En attendant, les anciens complices dialoguent par avocats interposés et personne ne sait si la série reprendra. Alors Tanaka s'est lancé dans un duplicata plus soft titré *Glaucos*, contant plus ou moins la même histoire que *Coq de combat*, mais en troquant les thèmes de la boxe et de l'environnement de la rue sordide contre ceux de la plongée et de la mer sibylline. Graphisme et caractère propre au protagoniste principal, eux, ne changent pas : monomane tourmenté, le héros de *Glaucos* ne convainc ni par la valeur de ses actes, ni par sa morale, mais par sa détermination sans faille à accomplir une tâche. Cissé le plongeur, alter ego de Ryo le boxeur, est un orphelin en perte de repères dévoré par une colère sourde qui bouillonne en lui. Il est encore une fois le parfait descendant des héros de Yukio Mishima. Pour filer la métaphore, l'océan est peint comme une promesse de nirvana nippon ; et pour l'atteindre, il faut s'entraîner. Suffoquer, déformer ses muscles et ses organes, endurer la pression sous-marine des profondeurs extrêmes. L'athlète y est l'homme dont l'obsession a gagné sur le corps, l'a déconnecté pour le sortir de l'équation des limites. Là encore, comme dans *Coq de combat*, le travail graphique de Tanaka sur les chairs fait son effet. L'organisme n'est envisagé que comme une machine réglable, adaptable et mesurable. À cette désincarnation à laquelle travaillent tous les personnages, bien décidés à optimiser la mécanique vivante, l'auteur répond par la vibrance d'un trait incarné, l'habitant d'une puissance prête à exploser. Et ne serait-ce que pour ce miracle esthétique, ce contraste fulgurant entre image et mot, *Glaucos* comme *Coq de combat* sont des expériences : les corps y supportent le tragique de l'existence bien plus que l'intrigue.

Repères

1956 Naissance dans la préfecture [illegible]

1998 [illegible]

2003 [illegible] *combat* est nommé au prix Osamu Tezuka Culture Award

2006 Suspension [illegible] et dessinateur

À lire

[illegible]

Double page extraite de *Coq de combat*, de Izo Hashimoto et Akio Tanaka

UN MONDE SANS PITIÉ

Parfaitement pessimistes, d'une violence inouïe, les récits d'Hideki Arai déconstruisent la société contemporaine japonaise. Ou quand des héros paumés s'attaquent à tous les dysfonctionnements d'un univers policé.

Spécialiste en matière de bande dessinée «coup de poing», Hideki Arai est un cas à part dans le paysage de la BD japonaise contemporaine : bien que publiées dans des magazines à grand tirage, ses séries se distinguent en effet par leur regard acerbe et une volonté manifeste de secouer le lecteur. En témoigne notamment la série *Miyamoto kara kimi e*, qui s'est affirmée comme l'un des feuilletons phares du début des années 1990 et dont une seule séquence suffit à convaincre l'auteur français de BD Frédéric Boilet, alors récemment installé au Japon, de la force singulière de la bande dessinée japonaise : «[...] une scène de viol comme je n'en avais jamais lu. Je tournais les pages, terrifié, découvrant au fil des cases que l'on pouvait souffrir à la lecture d'une bande dessinée, en l'occurrence japonaise. Visuellement, la scène était bien sûr insoutenable, mais elle l'était surtout tactilement. Par une maîtrise époustouflante de son dessin et de sa narration, Arai parvenait à me faire ressentir non seulement la violence de la scène, mais aussi la terreur et la douleur de la fille. Il m'a fallu cette scène choc pour comprendre, admettre, que la bande dessinée japonaise ne se contente pas, comme son homologue franco-belge, de donner à voir et un peu à entendre, mais qu'elle sait aussi transmettre les sensations de chacun des autres sens que sont le toucher, le goût et l'odorat...» Arai publie par la suite *The World is Mine*, qui recèle également son lot de séquences chocs : on y suit la balade sauvage de deux compères ; le premier, Mon-chan, tient autant de la bête que de l'homme, tandis que le second, Toshi, a tout de l'étudiant modèle, si ce n'est qu'il tient la plupart du temps des propos incohérents et qu'il a conçu les bombes artisanales que les deux pieds nickelés disséminent à travers le pays. Leur cavale à travers un Japon en perte de repères, semant le chaos partout sur leur passage, évoque notamment *Tueurs nés* d'Oliver Stone. Un récit choquant sur le fond comme dans la forme : la sensation de nausée que ressent le lecteur face aux agissements de ces deux désaxés se trouve en effet accentuée par l'impressionnante diversité de faciès déplaisants et grotesques imaginés par Arai, saturés de sécrétions – bave, larmes, morve –, aux antipodes des canons aseptisés des mangas pour ados. Quant à son découpage chaotique, tantôt elliptique, tantôt ultra-dilaté, il donne souvent le frisson et décuple l'impact des explosions de violence. Une violence qui n'épargne personne – surtout pas femmes et enfants –, car Arai s'affirme, avec une hargne peu commune, l'un des grands satiristes du manga contemporain, mettant à jour avec un humour cruel la brutalité sous-jacente d'une société policée.

Un monde où la bonté n'est jamais récompensée, au mieux ridiculisée, au pire punie de mort.

Dans *The World is Mine*, il brosse notamment le portrait d'un Premier ministre nippon sidérant de cynisme lorsque les exactions de Mon-chan et Toshi prennent une ampleur nationale, dépeignant un monde où la bonté n'est jamais récompensée, au mieux ridiculisée, au pire punie de mort. C'est à ce monde sans pitié qu'est confronté le personnage-titre de *Ki-itchi !!*, sans doute l'une des plus belles figures de héros-enfant jamais vue dans une bande dessinée : livré à lui-même dans les bas-fonds du Japon contemporain – il cohabite quelque temps avec des SDF, puis avec une prostituée – ce gosse asocial finira par rejeter l'humanité et partir vivre seul dans les montagnes ! On reconnaît bien là la marque d'Arai : par le biais des interactions d'un personnage hors norme avec son environnement, certaines contradictions de la société japonaise contemporaine éclatent au grand jour, l'auteur brossant au fil des pages une galerie de figures ambiguës, auxquelles il est souvent difficile de s'attacher. C'est d'ailleurs pour remédier à cela qu'il a conçu les nouvelles plus légères qui composent le recueil *Amanatsu*, s'excusant platement, dans un texte en fin d'ouvrage, du dérangement causé par ses autres récits... *Julien Bastide*

Repères

1963 Naissance dans la préfecture de Kanagawa

1991 *Miyamoto kara kimi e* premier succès média en France

1997 Début de la parution de la série clef *The World is Mine*

2002 Arc enfance de *Ki-itchi !!* et *Sugar*, un feuilleton sur la boxe chez deux des plus emblématiques éditeurs japonais, Kodansha et Shogakukan

2008 Suite de *Ki-itchi !!* narrant les aventures du personnage-titre devenu adulte

À lire

Ki-itchi !!
Delcourt

The World is Mine
Casterman/Sakka

Ci-contre
page extraite de
Ki-itchi !!
© DE COURT/HIDEKI ARAI

POURQUOI TOUT CE MONDE ?
CHER !

INQUIÉTANTE ÉTRANGETÉ

Proche de la bande dessinée occidentale, Taiyō Matsumoto a créé un univers dans lequel ses personnages font figure de deux illuminés. Une imagination lâchée dans le monde formaté du manga.

Attention à ne pas se tromper de Matsumoto. L'auteur dont il est question ici n'est pas Leiji, le créateur mondialement connu de *Capitaine Albator*, réalisateur du dessin animé musical hypissime *Interstella 5555* pour nos Daft Punk nationaux. Mais si la réputation de Taiyō (ou Tayou) Matsumoto ne saurait égaler celle de son prestigieux homonyme, il a, tout comme lui, réussi à créer un univers graphique et narratif immédiatement reconnaissable, couronné récemment par l'adaptation cinématographique de l'une de ses œuvres les plus marquantes, *Amer béton*. C'est ce titre, publié en 1994, qui permet véritablement au talent de Matsumoto d'éclater auprès d'une audience moins confidentielle qu'à ses debuts. *Amer béton* met en scène deux enfants des rues, dont on ne sait pas vraiment si ce sont d'authentiques caïds ou de doux illuminés, rêvant leur vie plus qu'ils ne la vivent. La parenté avec *La ville qui n'existait pas*, d'Enki Bilal et Pierre Christin, sommet de poésie urbaine, qui pourrait spontanément venir à l'esprit du lecteur non averti, n'a rien de saugrenu. Matsumoto fait partie de ces quelques mangakas, comme Jirô Taniguchi, qui se sont ouverts, à l'occasion d'une expérience toute personnelle (en l'occurrence un reportage sur le Paris-Dakar), à l'influence de la bande dessinée européenne. Si Bilal ou Mœbius demeurent des références incontournables au Japon, pour Matsumoto comme pour bien d'autres, ce dernier avoue avoir été particulièrement impressionné par le travail de Nicolas de Crécy, mais surtout par Miguelanxo Prado, qu'il croise au festival d'Angoulême en 1997. Matsumoto partage en effet avec l'Espagnol un goût pour l'irruption du poétique et de l'absurde dans le quotidien le plus prévisible. Ses personnages sont le plus souvent des enfants confrontés à la dureté des rapports sociaux et humains, et qui plongent alors dans un monde créé de toutes pièces. Yuki, le jeune protagoniste du très beau *Gogo Monster*, voit ainsi la réalité se déformer doucement sous ses yeux, avant de transmettre sa «maladie» à un camarade de classe. L'atmosphère qui s'en dégage a tout de l'*Unheimliche*, cette inquiétante étrangeté qui caractérise aussi les curieux univers d'artistes inclassables comme Harmony Korine (*Gummo*) ou Richard Kelly (*Donnie Darko*). Car c'est bien l'imagination, «reine des facultés et reine du vrai» selon Baudelaire, qui est le moteur premier de Matsumoto, de tous ses héros et aussi de son dessin. La maladresse apparente et brouillonne de son trait, les perspectives souvent étonnantes et faussées qu'il adopte dissimulent une maîtrise admirable du mouvement et en font un authentique outsider graphique dans le monde très formaté du manga.

Un goût pour l'irruption du poétique et de l'absurde dans le quotidien le plus prévisible.

Mais cette spécificité ne lui a pas fermé la porte des plus grands éditeurs japonais, bien au contraire. Sa passion pour le sport, que ce soit la boxe, le baseball ou le ping-pong lui a permis de tâter du shônen pur et dur, ce genre de manga destiné à une très large diffusion auprès de jeunes adolescents. Animé par le principe du dépassement de soi et l'affirmation de valeurs typiquement japonaises, le manga de sport connaît en effet une popularité considérable dans l'archipel, et ce n'est pas un hasard si Matsumoto a connu un succès considérable avec l'époustouflante série *Ping Pong*. Comme dans tout shônen qui se respecte, il est question d'une amitié entre deux personnages rudement éprouvée par la compétition de haut niveau. Mais à la différence de nombre de ses congénères, ce n'est pas tant le triomphe annoncé de l'un ou de l'autre qui intéresse Matsumoto, mais plutôt le passage de l'adolescence à l'âge adulte, à la manière d'un rite de passage que chacun doit assumer. L'admirable ellipse du dernier volume de *Ping Pong* illustre à merveille le ton résolument personnel de Matsumoto. Entre désenchantement, amertume et tranquille victoire de la norme, ses pages portent aussi les traces d'un romantisme qui ne veut pas dire son nom. ✕ *Romain Brethes*

Repères

1967 Naissance à Tokyo.

1987 Prix Afternoon des jeunes auteurs décerné par les éditions Kôdansha.

1990 Abandon du Paris-Dakar pour son éditeur japonais et découverte de la bande dessinée européenne.

2002 Adaptation cinématographique de *Ping-Pong*.

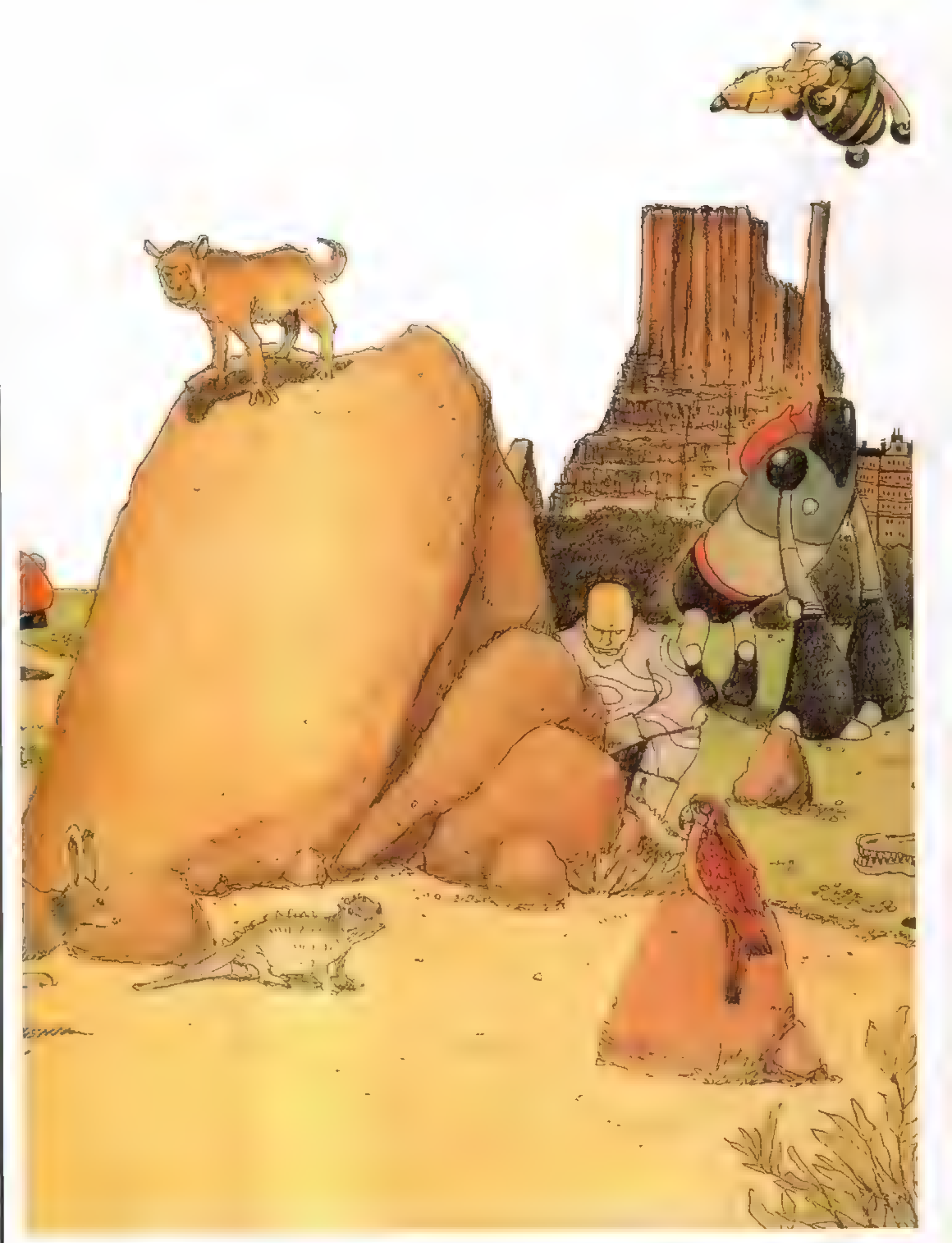
2007 Adaptation en film d'animation d'*Amer béton* par le studio 4 °C (Animatrix).

À lire

Amer béton
Tonkam

Ping Pong
Delcourt

Ci-contre
Illustration
de couverture pour
Number.
© KANA/MATSUMOTO.



LES ÉTERNELS ADOLESCENTS

Les mots surlignés sont expliqués dans le lexique page 25

LA RANÇON DU SUCCÈS

Créateur du célèbre *Dragon Ball*, le talent et l'humour d'Akira Toriyama se sont épuisés, victimes du diktat des éditeurs et du public. Aujourd'hui, il se consacre au design et à l'adaptation de jeux vidéo.

À l'instar de J. K. Rowling, la créatrice de *Harry Potter*, Akira Toriyama est sans doute actuellement l'un des auteurs les plus lus au monde. Rien qu'en France, les ventes des 42 volumes qui composent sa série-phare, *Dragon Ball*, totalisent plus de 17 millions d'exemplaires et, à l'échelle mondiale, ces chiffres avoisinent les 250 millions. Un succès faramineux qui relègue au second plan les qualités d'un auteur dont l'œuvre ne se réduit heureusement pas à l'image violente véhiculée par cette série et dont l'influence sur la génération actuelle d'auteurs de mangas est énorme. De Yoshihiro Togashi *(Hunter x Hunter)* à Eiichirô Oda *(One Piece)* en passant par Masashi Kishimoto *(Naruto)*, toutes les stars actuelles du shônen manga (manga pour adolescents) confessent leur admiration pour celui qui a fondamentalement renouvelé les bases de ce sous-genre. À tel point que l'on serait parfois tenté de réduire l'ensemble des œuvres récentes dans ce domaine à des palimpsestes de *Dragon Ball*, parvenant avec plus ou moins de bonheur à prendre leurs distances avec ce modèle indépassable. Les raisons de ce succès ? Une savante alchimie entre humour, quête initiatique (inspirée par une épopée classique, *le Voyage en Occident*, récemment adaptée en opéra sur la scène parisienne du théâtre du Châtelet par Damon Albarn, le créateur de Gorillaz) et action. Le début de l'œuvre reste, plus de vingt ans après sa publication, un véritable bijou en matière d'humour – la candeur du jeune héros, Son Goku, est irrésistible – et de dessin. Il faut en effet souligner à quel point le style graphique de Toriyama est virtuose, lui qui n'a pas son pareil pour dessiner des petits personnages amusants et leur conférer des expressions et des postures ridicules. L'intérêt de la série décroît cependant progressivement à partir du volume 17, se réduisant à une suite d'affrontements entre adversaires surpuissants ; Toriyama, poussé par ses éditeurs à continuer en raison du succès, semble se désintéresser de son œuvre, qui perd toute dimension humoristique et dont le graphisme devient beaucoup plus pauvre. Cette évolution illustre bien la difficulté pour les mangakas, y compris les plus populaires, à résister au diktat des éditeurs et du public, devenant parfois prisonnier du succès d'une série qui leur ressemble au final assez peu.

Le succès de Dragon Ball (250 millions d'exemplaires vendus) est dû à une savante alchimie entre humour, action et quête initiatique.

À l'évidence, la véritable vocation de Toriyama est la comédie, comme en témoigne son précédent succès, *Dr Slump*, dont l'humour irrévérencieux, à connotation sexuelle ou scatologique, et la grande précision d'un dessin à la fois délicieusement rondouillard et extrêmement juste sur le plan anatomique préfigurent le début de *Dragon Ball*. De là à considérer que le talent hors norme d'Akira Toriyama a été sacrifié sur l'autel de l'industrie impitoyable de la bande dessinée japonaise, il n'y a qu'un pas... Toujours est-il que, depuis la fin de *Dragon Ball* en 1994 (qui fit sévèrement chuter à elle seule les ventes du magazine dans lequel la série était prépubliée, qui tirait à son apogée à plus de 6 millions d'exemplaires chaque semaine), Toriyama a donné peu de signes de vie. On le dit en effet dégoûté de la bande dessinée et couvé par des éditeurs ultra-protecteurs, qui ont cependant réussi à le convaincre d'écrire le scénario d'une nouvelle série courte, pré-publiée depuis avril 2008 et dessinée par Masakazu Katsura, *Video Girl Ai*. Par ailleurs, il a conçu le design des personnages de nombreux jeux vidéo (dont le récent *Blue Dragon*), et supervise actuellement l'adaptation de *Dragon Ball* en jeu en ligne multijoueur prévue pour la fin de l'année 2008. *Julien Bastide*

Repères

1955 Naissance à Kiyosu.

1978 Fait ses débuts dans le célèbre hebdomadaire de prépublication *Shônen Jump* avec *Wonder Island*.

1984 Début de la publication de *Dragon Ball*. Le succès est immense et instantané.

1986 Toriyama conçoit les personnages et l'univers du premier jeu vidéo de la série *Dragon Quest*.

1994 Fin de la publication de *Dragon Ball*. Toriyama ne produira plus que quelques one-shot tels *Kajika* ou *Sandland*.

2007 Conçoit l'univers graphique du jeu vidéo *Blue Dragon*, censé faire décoller les ventes de la console Xbox 360 au Japon.

À lire

Dragon Ball
Glénat

Dr Slump
Glénat

L'Apprenti mangaka
Glénat

Neko Majin
Glénat

© contre
page extraite de
Dr Slump.
© GLÉNAT/TORIYAMA

CE N'EST PAS GRAVE, HEIN ?

NON.

ET POURQUOI ?

TU LUI POSES TROP DE QUESTIONS !

QUELQUE CHOSE TE PARAÎT BIZARRE ?

SCRR

AAAHH... TON VISAGE !

?

MAIS TOI NON PLUS ! ON EST DES PERSONNAGES DE BANDE DESSINÉE !

BOUM

ELLE N'A PAS DE TROUS DE NEZ !

HUM... EXACT ! TANT MIEUX, COMME ÇA ON N'A PAS DE CROTTES DE NEZ.

MASASHI KISHIMOTO

LE PHÉNOMÈNE NARUTO

A 35 ans à peine, *Masashi Kishimoto* explose les ventes mondiales avec une œuvre unique devenue culte, *Naruto*, que les ados s'arrachent

Il faut tout d'abord comprendre que, dans la famille Kishimoto, les enfants avaient le manga dans le sang. Biberonnés dès leur plus jeune âge aux récits d'aventures pour garçons, les jumeaux Masashi et Seichi ont immédiatement entrepris de devenir auteurs une fois atteint l'âge adulte. Ils ont tous les deux réussi, c'est dire leur motivation compte tenu de la difficulté à percer dans le milieu Comble des récompenses, Masashi titille les sommets des ventes mondiales avec le célébrissime *Naruto* (avec 40 volumes parus, 70 millions d'exemplaires écoulés sur son sol, présent dans 90 pays en livre ou en dessin animé, Masashi est le troisième contribuable de son pays avec une imposition estimée à 800 000 euros par an).

Deux frères, donc, et deux héros bâtis plus ou moins sur le même modèle, celui hérité de *Dragon Ball*, qui bousculait les archétypes du *nekketsu* et la lecture des enfants au milieu des années 1980. Le *nekkersu*, c'est ce sous-genre du shônen soumis à un certain nombre de règles et dont *Star Wars*, inspiré par le cinéma japonais, est l'archétype occidental glorifié. Pour faire un bon *nekketsu*, il faut un héros téméraire, orphelin de père ou en quête d'une figure patriarcale, un maître et un arch ennemi (l'incarnation du mal absolu). En bref, c'est une variante du conte d'initiation classique, avec deux ou trois aménagements d'ordre culturel qui ne changent en rien la finalité. *Dragon Ball*, dernière étape historique du genre, tranchait par sa boulimie, son desir de renouveler perpétuellement les challenges, maîtres et ennemis, jusqu'à l'infini, jusqu'apres la mort (du héros). Cette frénésie harassante abandonnait derrière elle une terre brûlée où rien de nouveau ne semblait pouvoir refleurir, suscitant les vocations et les épigones qui n'allaient que répéter, sur un mode mineur, l'éternelle ritournelle qui les avait tant fait rêver. Puis vint *Naruto*.

Les pouvoirs de Naruto viennent d'un demon scellé dans son corps et qui menace a tout moment de se libérer

L'œuvre de Masashi Kishimoto, selon les goûts et les affinités, plaira plus ou moins que la concurrence, tels *One Piece*, de Eiichirô Oda, ou *Bleach*, de Tite Kubo, pour les plus contemporains. Tous peaufinent le même modèle, picorant ça et là les fondamentaux à mettre en valeur et ceux à ignorer. Mais là s'arrête la comparaison. Si *Naruto* ne creuse pas l'écart sur le plan technique et artistique, son scénario se distingue des autres en plaçant toutes les valeurs cardinales du *nekketsu* en retrait, derrière celle, plus personnelle, de la tragédie, au sens grec du terme (non pas que cette dernière fût auparavant absente du genre, mais elle y demeurait constamment larvée, sous-jacente ou secondaire). Chez lui, tout est surtout question de destin, funeste bien sûr. Cela commence avec un héros qui n'est pas la figure habituelle de l'orphelin, mais un chérubin sacrifié par les siens sur l'autel de la paix. Les racines de son pouvoir, en conséquence, ne sont pas héréditaires, de cette force du sang que les Japonais aiment à flatter, mais viennent d'un démon scellé dans son corps qui menace à tout moment de se libérer. Enfin, dernière perversion du système et non des moindres, la trajectoire dramatique habituelle est inversée, et ses valeurs avec. En général, l'ennemi intermédiaire, une fois défait, rejoint la cause du héros pour l'aider à vaincre un prétendu pourfendeur de monde et nihiliste complet. Or, dans *Naruto*, c'est précisément l'inverse : la némésis en devenir n'est autre que le compagnon et ami de toujours, enfant lui aussi condamné à un destin funeste depuis le génocide familial orchestré par son propre frère. Masashi Kishimoto, donc, n'instruit pas de revolution. Mais si la perversion qu'il installe ne connaît pas de redressement commercial, il deviendra l'un des rares auteurs pour la jeunesse, si ce n'est le premier, entièrement désenchanté. En attendant, son *Naruto* ne connaît qu'une victoire, celle des deuils qu'il a appris à accepter. *Stephane Beaujean*

Repères

1974 Naissance dans la préfecture d'Okayama

1994 Reçoit le prix [illegible] attribué aux jeunes auteurs

1999 Lancement de la série *Naruto* dans le *Weekly shônen Jump*, le plus grand magazine spécialisé du pays

À lire

Naruto
[illegible]

Ci-contre
page extraite de
Naruto
© MASASHI KISHIMOTO

QUATRE FILLES DANS LE VENT

comme de vraies stars. Mais le talent de Clamp tient surtout dans

Pour être des stars, un groupe de rock doit être mystérieux, inaccessible et fantasque. Il faut alimenter la légende. Alors, de ce point de vue, le groupe de mangakas Clamp (elles étaient douze au début, en 1987, puis sept, et désormais quatre) sont les rock stars du manga : peu de photographies de chacune des quatre dessinatrices, et on ne connaît presque rien de leur vie.

Pour être des stars, il faut aussi connaître le milieu des fans, en avoir fait partie éventuellement, et proposer des œuvres qui en sont l'émanation et le dépassement. Tout le génie de Clamp réside dans cette harmonie entre un respect scrupuleux des codes graphiques et narratifs du manga pour adolescents, et l'injection d'éléments subversifs, dérangeants et sombres.

Comme les Beatles venaient de Liverpool, Clamp est né en province, à Osaka, la ville où l'on parle fort et avec un accent. Elles avaient acquis leur célébrité dans le milieu amateur *(doujinshi)* à travers des parodies de mangas au dessin très travaillé et à la présentation léchée. Repérées par des éditeurs, elles partirent pour la capitale, transformant cette expérience en un manga, *Tôkyô Babylon*, leur œuvre à la fois la plus sociale sur le Japon urbain moderne, et celle jouant le plus sur le renversement des codes avec un beau vétérinaire (issu d'une famille d'assassins) amoureux d'un jeune sorcier.

Pour pouvoir tenir le rythme de 120 à 130 planches par semaine, elles ont emménagé dans un immeuble à deux étages : le rez-de-chaussée est leur atelier, et les deux étages sont constitués des appartements, deux à chaque palier. Ce qui permet à Ohkawa Nanase, l'une des quatre membres de Clamp, d'affirmer : «Ainsi, nous ne connaissons vraiment rien de la vie privée de chacune», et accessoirement d'éviter que les fans apprennent quoi que ce soit. Les idoles sont mystérieuses.

Des Beatles, on connaît John et Paul pour la majorité des chansons, mais chez Clamp, rien de tel. Certes, Ohkawa Nanase est souvent au scénario et elle sert de porte-parole au groupe, mais aucun rôle n'est vraiment prédéfini : « Notre méthode est un brin compliquée si vous pensez en termes de création de mangas. Notre procédé se rapproche plus de celui de l'animation, avec un réalisateur, un scénariste, un *character designer* et un peintre ; il y a aussi un décorateur et un publicitaire. Nous changeons de poste à tour de rôle entre nous quatre.»

Tout le génie de Clamp réside dans l'harmonie entre le respect des codes graphiques du manga pour ados, et l'injection d'éléments subversifs et sombres.

Quand Ohkawa détermine les bases d'un scénario, elle commence par la fin, puis demande à ses partenaires de dessiner des personnages qu'elle va choisir, avant de leur donner une taille («la taille est particulièrement importante, parce que cela peut générer ensuite du chaos si on ne l'a pas déterminée auparavant»), une vie, et éventuellement des couleurs. Tout le reste est apporté par le délire de chacune, et pas seulement par ce qu'Ohkawa peut décider (de toute manière, elle ne prend aucune note, et déplore cette sale habitude qui lui fait oublier des «tonnes d'idees»). Ce qui explique à la fois l'homogénéité de l'univers narratif de Clamp et la diversité graphique, l'ukiyo-e de *XXXholic*, le style Art nouveau à la Mucha dans *X*, ou la forme d'épure zen des planches de *Trèfle*.

En 2004, pour leurs quinze ans d'activité, les quatre dessinatrices ont changé de nom. Mokona Apapa trouvait son surnom trop immature et Mick Nekoi en avait assez que les gens disent que ses lèvres ressemblaient à celles du chanteur des Rolling Stones.

Repères

1967 Naissance d'Ohkawa Nanase

1968 Naissance de Mokona Apapa

1969 Naissance de Nekoi Tsubaki et d'Igarashi Satsuki

1987 Première apparition du groupe Clamp réunissant entre 6 et 12 dessinatrices amateurs

1989 Première publication professionnelle *RG Veda* (Shinsokan)

2005 Exposition «Clamp Four» au musée Kawasaki

À lire

Tôkyô Babylon
Tokyopop

Trèfle
Pika

Cardcaptor Sakura
Pika

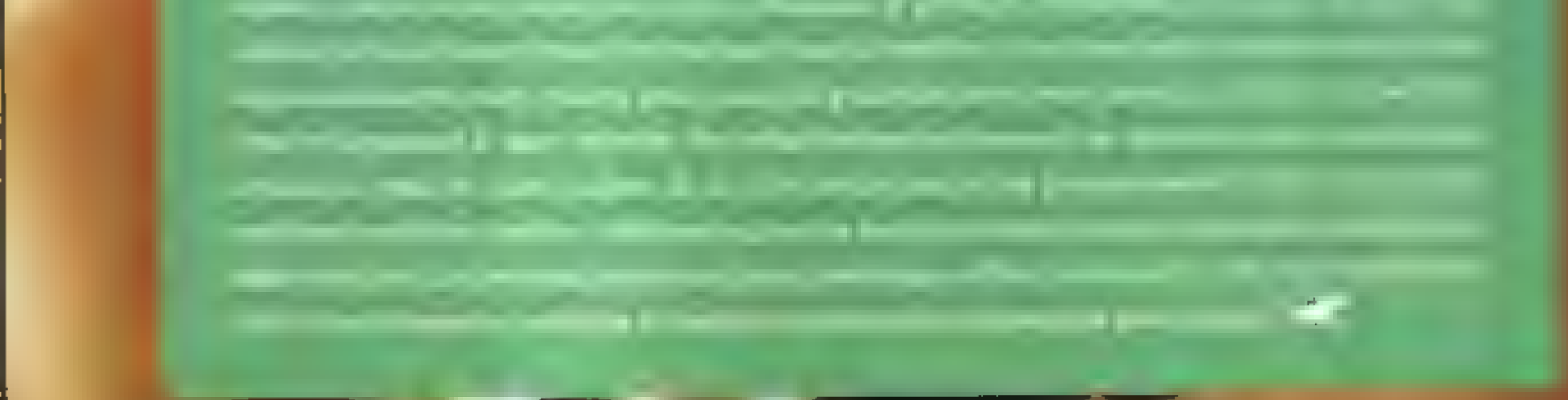
XXXholic
Pika

Ci-contre
Illustration de couverture pour *X*.
© CLAMP/TOKYOPOP

1981
1981
JAPAN

Image extraite du film
d'animation
par Takashi Miike, 1999.

LES PARENTS TERRIBLES



Les mots surlignés sont expliqués dans le lexique page 35

VISIONS D'ENFER

Les cauchemars tels qu'on les vit dans les cases de Hideshi Hino, ils peuvent surgir, se dérouler et refermer leur cauchemar sans qu'on ait pu s'échapper. Et s'ingénier par instants

Contrairement à Kazuo Umezu, l'autre grande figure du manga d'horreur connu pour ses frasques et réputé fou, Hideshi Hino a l'air très sain d'esprit, campé dans son costume impeccable et assurant ses cours universitaires d'une voix douce. À cinquante ans passés, il n'écrit plus, homme apaisé qui laisse derrière lui pas moins de 400 récits, la plupart dans le genre horrifique.

Pourtant, il n'en fut pas toujours ainsi, son enfance devait le hanter longtemps. Hino n'est d'ailleurs jamais avare de confessions sur le sujet puisque, sous leur éclairage, ses récits revêtent leur caractère le plus cauchemardesque, au sens propre du terme, c'est-à-dire psychanalytique, lorsque chacun des tableaux morbides qu'il offre à voir renvoie de manière explicite à des expériences concrètes. Son grand-père, yakuza notoire, et son père, éleveur de cochons au tatouage d'araignée sur l'épaule, sont ainsi quelques-unes des figures du réel qui hantent son œuvre (on les distingue notamment dans *Panorama de l'enfer*, rare ouvrage édité en France). La débandade dramatique de sa famille, à l'issue de la défaite de la guerre du Pacifique, fuyant dans l'urgence une Chine libérée et en colère, est un autre épisode fondateur du mythe Hideshi Hino, sur lequel il revient volontiers pour raconter qu'il faillit, alors nouveau-né, y perdre la vie. Chimères et réalité adossées se nourrissent pour donner naissance à une marée d'effigies macabres et de scènes primitives ensanglantées, vaguement autobiographiques, hautement symboliques. Leur impact est d'autant plus éprouvant que l'auteur prend grand soin à ne pas s'appuyer sur une grille d'écriture trop psychologisante. L'objet refoulé est là, bien évidemment, tapi sous les couches d'encre et de putréfaction. Mais l'innocence entretenue, cultivée même, par celui qui écrit, parasite le désir d'interprétation du lecteur pour le replonger à ce stade régressif où, enfant innocent qui découvrait Charles Perrault et les frères Grimm, il n'avait guère conscience des décodages réconfortants que les Freud et autres Bettelheim allaient bientôt lui apporter.

Chimères et réalité se nourrissent pour donner naissance à une marée d'effigies macabres et de scènes primitives ensanglantées vaguement autobiographiques et hautement symboliques.

La famille comme environnement déviant et la confrontation brutale du refoulé à l'aide d'un symbolisme candide sont donc les ingrédients de base de l'écriture horrifique d'Hideshi Hino. Auxquels s'ajoute, il ne faut surtout pas la négliger, une dernière pincée d'originalité dans le recours au grotesque. C'est réellement dans ce repli esthétique décalé, métissant le vaudeville macabre au carnavalesque, que l'œuvre puise sa singularité. Ce non-conformisme ne relève d'ailleurs en rien du hasard puisque l'auteur s'est délibérément lancé dans cette veine après examen de la concurrence (et de ce qu'il lui manquait). Il s'avéra qu'il avait eu raison. Par contraste, le sérieux édifiant des confrères paraît parfois bien inutile, tant Hideshi Hino sait se couler dans le saugrenu sans éliminer une once de l'emprise terrorisante de ses visions. Ce visuel parasite, repris des récits érotiques gore du romancier japonais Edogawa Rampo, interpelle le lecteur et le laisse dans l'effroi de l'incertitude.

Car bien sûr, derrière l'accouchement des frayeurs et l'incorrection politique du grotesque, il y a surtout la volonté d'interpeller. Ce geste extrême rattrape toujours le récit, l'auteur, et le lecteur à la dernière page ; ultime sursaut d'un homme qui confie sa folie à l'autre dans l'espoir que l'on puisse transmettre la monstruosité. *Stéphane Beaujean*

Repères

1946 Naissance en Chine

1967 Débute sa carrière dans le magazine *Com* dirigé par Osamu Tezuka

1971 Début de sa reconnaissance avec la publication régulière dans le magazine *Garo* du *Petit Théâtre de l'horreur*

1985 Sortie du film *Guinea Pig. Flowers of Flesh and Blood*, traitant du *snuff movie* et rapidement devenu culte par son réalisme et sa crudité

À lire

Panorama de l'enfer (MHO)

Serpent rouge (MHO)

L'Enfant insecte (MHO, à paraître en janvier 2009)

Ci contre
page extraite de
Panorama de l'enfer.
© (MHO/HINO.

MON CORPS EST RECOUVERT DE CICATRICES...

TENEZ... REGARDEZ !

... ET CONSERVE LE SANG QUI COULE...

JE COUPE MA PROPRE CHAIR...

... DANS UNE BASSINE PUIS JE L'UTILISE COMME PEINTURE

L'ENFANCE SACRIFIÉE

Dans ses histoires de corps mutilés, de difformités monstrueuses et de morts effroyables, Kazuo Umezu parvient à provoquer l'angoisse de ses lecteurs et lectrices jusque dans le passage à l'âge adulte.

L'amour est une arme», tel était le slogan d'une des principales œuvres de Kazuo Umezu, intitulée *Mon nom est Shingo* et publiée en 1982. Il s'agissait d'une phrase publicitaire choisie par l'éditeur, mais elle représente une sorte de virage dans la production des séries romantiques des années 1970. Pour une fois, dans un genre très sage et policé, cet amour n'était pas seulement un sentiment pur rendant les gens heureux, mais possédait aussi un aspect terrifiant et horrifiant.

Si Kazuo Umezu est considéré au Japon comme le père du manga d'horreur, il a construit son œuvre à partir de la comédie romantique. Fondamentalement, l'horreur dans les mangas est publiée dans les revues pour adolescentes, parce que ce type d'histoire s'intéresse avant tout à l'intériorité psychologique. Son œuvre la plus célèbre en France, *l'École emportée*, fut publiée dans le magazine pour garçons *Shônen Sunday*, dans les années 1970, mais elle a perpétuellement jonglé entre les deux publics adolescents. Dans le Japon des années 1960, Umezu donnait corps à une révolte contre les adultes. Les professeurs de *l'École emportée*, ce bâtiment projeté dans le futur au milieu d'un désert, au lieu de protéger leurs élèves, en venaient à vouloir les tuer

Des adultes devenus fous, aux yeux exorbités au milieu des ténèbres, armés de couteaux, voilà l'image qu'Umezu donnait de la société japonaise. Tel Chronos dévorant ses enfants, les adultes tentaient de conjurer l'enfance par ce sacrifice.

Mais cette proximité avec l'adolescence prenait des aspects plus subtils. Interrogée sur l'œuvre d'Umezu, la poète Hiromi Ito décrit parfaitement sa particularité : «Le manga d'horreur faisait appel à la sensation du toucher à travers la peau, les écailles, les cadavres ou les entrailles.» Lectrice avide d'Umezu, elle voyait dans ses magnifiques héroïnes la belle femme qu'elle souhaitait devenir après la puberté, comme une coquille qui se fendrait.

Comme Umezu décrit dans ses mangas chaque étape de la vie d'une femme, depuis la puberté à la maturité en passant par l'accouchement, chaque lectrice peut s'identifier à une de ses œuvres. Cette identification est telle que, toute jeune, Hiromi Ito en voulait à Umezu de publier dans des revues pour garçons, jalouse qu'on lui ait volé l'auteur qui savait si bien exprimer l'horreur autour du corps, la difformité et l'hybridation, jusqu'aux angoisses de l'accouchement.

Si Kazuo Umezu avait adapté «Madame Bovary», alors elle aurait été une tueuse en série, piégée par ses rêves romantiques.

Car Kazuo Umezu va au fond des ténèbres vers lesquelles l'amour conduit. Il n'est pas cynique, il est capable de dessiner sur l'amour, mais il se méfie du sentiment qui emprisonne et de ces rêves hideux que l'on construit autour. «Plutôt que de vivre selon la vérité, les êtres humains ont tendance à s'inventer des rêves chimériques dans lesquels ils greffent leurs vies respectives», fait dire Kazuo Umezu à un reporter à la fin de *Baptism*. Si Kazuo Umezu avait adapté *Madame Bovary*, elle aurait été tueuse en série, piégée par ses rêves romantiques.

Alors oui, l'amour est une arme, tout autant que magnifique, mais c'est une arme des ténèbres, une arme qui torture autant les esprits que les corps, car il est possessif et destructeur. Et si Kazuo Umezu se distingue des autres, c'est par cette compréhension de la dualité de l'amour, sans volonté de le rejeter. ✍ *Olivier Paquet*

Repères

1936 Naissance dans un village du mont Kouya

1955 Premières œuvres publiées principalement pour les librairies de prêt

1972-1975 Parution de *l'École emportée* qui lui fait remporter le prix de l'éditeur Shogakukan

1975 Sort un album musical *Yomi no Album* (Un album des ténèbres)

1994 Dirige la *Kazuo Umezu's Haunted House* – [illegible] d'attractions Korakuen, à Tokyo

À lire

L'École emportée
Glénat

Baptism
Glénat

Ci-contre
pages extraites de ***l'École emportée***.
© GLÉNAT/UMEZU

AH !

QUE... QUE VOUS EST-IL ARRIVÉ, MONSIEUR LE DIRECTEUR ?

TOUJOURS PLUS

Dans *Gyo* comme dans *Rémina, la planète de l'enfer*, notre monde est cette fois menacé par une gigantesque planète absorbant tout sur son passage, tandis que les Terriens devenus fous pourchassent pour la massacrer une jeune fille dont le seul tort est de porter le même nom que l'astre funeste, croyant stopper ainsi sa course.

Des images fortes, à la limite du grotesque, car le style d'Ito est loin d'être dénué d'humour.

La bande dessinée peut-elle faire peur ? Il est en effet communément admis par ses théoriciens que le 9e art, de par certaines de ses spécificités formelles, notamment le fait que le lecteur soit maître du rythme de la lecture, échoue généralement à provoquer l'effroi, au contraire du cinéma. Les mangas de Junji Ito, actuellement considéré au Japon comme le maître du sous-genre fécond qu'est le manga d'horreur, n'échappent pas à cette règle : les images sanguinolentes nées de l'imagination perverse de l'auteur suscitent difficilement la peur, du moins passé un certain âge, mais elles dégoûtent le lecteur et le fascinent à la fois par leur aspect volontairement grotesque et leur franche bizarrerie.

Ito s'illustre en effet avec brio à dépeindre des transformations physiques monstrueuses et totalement inédites, dessinées avec la précision clinique de celui qui exerça, parallèlement à ses débuts d'auteur de bande dessinée, la profession de technicien dentaire. Dans sa célèbre série *Spirale*, par exemple, chaque épisode est prétexte à brosser avec un grand luxe de détails une nouvelle aberration physiologique : visages difformes rendus méconnaissables par les outrages liés à une malédiction improbable, corps mutilés soumis à des torsions impossibles, etc. Cette dégradation s'effectue évidemment avec d'autant plus de force sur des personnages jeunes et immaculés, notamment des jeunes filles virginales, Ito jouant ainsi sur le puissant contraste entre beauté et monstruosité.

Mais il ne faudrait pas réduire pour autant l'œuvre de Junji Ito à un catalogue d'images-chocs ; le mangaka se distingue avant tout par la démence de ses histoires, dont le point de départ incongru pourrait prêter à sourire s'il ne débouchait une fois sur deux sur la disparition de l'espèce humaine : ainsi, dans *Gyo*, le monde entier est envahi par des poissons mystérieusement montés sur pattes métalliques, exhalant des effluves pestilentiels, contaminant les humains qui se transforment en risibles outres à gaz purulentes et boursouflées ; dans *Rémina, la planète de l'enfer*, notre monde est cette fois menacé par une gigantesque planète absorbant tout sur son passage, tandis que les Terriens devenus fous pourchassent pour la massacrer une jeune fille dont le seul tort est de porter le même nom que l'astre funeste, croyant stopper ainsi sa course.

La traque culmine dans une ahurissante course-poursuite dans les airs, l'action de la planète Rémina, qui semble curieusement douée d'une cruelle conscience et de certains attributs humains (œil, dents, langue), ayant accéléré la rotation de la Terre et diminué d'autant la pesanteur. Des images fortes, toujours à la limite du ridicule, car le style de Junji Ito n'est pas dénué, loin s'en faut, d'humour. C'est précisément cette composante burlesque, associée à une certaine radicalité dans le dénouement des histoires, qui fait la valeur d'une œuvre séduisant avant tout par son extravagance et la logique de surenchère qui la sous-tend.

Une œuvre dénuée de toute portée philosophique ou politique : en effet, même s'il est souvent question d'expérimentations scientifiques ayant mal tourné, il s'agit plus d'un prétexte narratif que d'une quelconque critique des méfaits d'une science sans conscience, la cause des calamités qui s'abattent sur l'humanité restant souvent vague. Car, chez Ito, l'intérêt n'est pas dans le «pourquoi» mais dans le «comment», dans le processus de décomposition des visages, des corps et des âmes, qui mène des hommes souvent présentés comme faibles, incapables de résister à leurs pulsions, vers une mort atroce. Un nihilisme qui s'accompagne cependant d'une certaine dose de romantisme bon enfant, le sentiment amoureux étant le seul susceptible, chez Ito, de sauver une humanité au bord du gouffre. ■ *Julien Bastid*

Repères

1963 Naissance dans la préfecture de Gifu.

1986 Reçoit le prix Kazuo Umezu, créé sous le patronage du père du manga d'horreur.

1998 *Tomié* est adapté en long-métrage par Atari Okawa. Le film connaîtra six suites, au cinéma puis en vidéo.

2000 *Spirale* est adapté au cinéma par Higuchinsky. En France, le film sort directement en DVD.

2007 *Gyo* apparaît dans la sélection officielle du festival d'Angoulême.

À lire

Tomié
Tonkam

Spirale
Tonkam

Gyo
Tonkam

Rémina, la planète de l'enfer
Tonkam

Ci-contre
Illustration de couverture pour ***Spirale***.
© ITO/TONKAM.

Image extraite du film
Hamilton Club
par Kinji Fukasaku, 1962.

LES TONTONS FLINGUEURS

TAKAO YANO | HIROSHI OSAMI | NOEL PRESSE

quelque fondement, puisqu'une partie des guerriers, après la suppression de leurs privilèges au début de l'ère Meiji (1868-1912), rejoignit la pègre. Las... en 1992, une loi scélérate a créé pour les

cant, les yakuzas, à la différence des mafias italienne ou russe, quoique violents et très dangereux, tuent très peu. Cela fait du yakuza un personnage ambigu, voire un héros positif qui, dans certaines séries de mangas, prend sa part, main dans la main avec les jeunes leaders politiques, à l'œuvre de

Dans la galerie des flingueurs, le yakuza – qui ne l'est pas – voisine avec le tueur à gages, dont l'archétype est l'inoxydable Golgo 13, en activité depuis 1968. Aussi infaillible que James Bond, il s'en distingue par une carrure massive qui le situe, sous son costume-cravate ou son impeccable treillis, dans la droite ligne du macho couillu de la tradition nippone, mi-samouraï, mi-portefaix, dont le **fundoshi** moule avantageusement la virilité. Lequel macho fait encore les beaux jours de l'abondante production pornographique japonaise, et fascine d'autant plus les **salarymen** d'âge moyen, qui constituent le gros du fan-club de *Golgo 13*, que l'autorité du mâle, absolue au joli temps d'Edo, n'a cessé de décliner depuis la guerre. Durement ébranlée par la défaite, sournoisement minée par la transformation de l'*Homo Japonicus* en esclave consentant de l'entreprise, elle

der, hormis les très rares chasseurs et membres des clubs de tir. D'où, peut-être, la fonction d'exutoire des séries innombrables où l'on flingue à toutes armes et à tout va. Que ce soit sur le mode de l'ultra-violence, de la technique (avec reproduction minutieuse et notice pour chaque type d'arme

angéliques, mais toujours – ou presque – dans un cadre politiquement correct : Golgo 13 est résolu-

Les mots surlignés sont expliqués dans le lexique page 25

LA PUISSANCE DU MYTHE

Golgo 13, l'anti-héros de Takao Saito, tueur à gages impénétrable gonflé à la testostérone, se balade depuis quarante ans à travers toutes les crises géopolitiques du monde. Un genre de SAS en bande dessinée.

Dans le spectre du gekiga, ce genre intraduisible apparu dans les années 1950 et qui a fait entrer le manga de plain-pied dans l'âge adulte et la modernité, il y a la famille des névrosés sexuels (Yoshihiro Tatsumi, Shin'ichi Abe), largement influencés par le cinéaste Ozu. Leur réalisme saisissant a fait des émules jusqu'aux États-Unis (Adrian Tomine), car leur restitution des frustrations de la société japonaise confinait à l'universel. Le courant incarné par l'immense Takao Saitô se situe à l'autre extrémité de ce spectre. Après avoir tâtonné du côté du *hard-boiled*, c'est en effet avec un anti-héros gonflé aux testostérones, crée en 1969, qu'il va connaître un succès fulgurant. La monumentale série *Golgo 13*, dont la parution se poursuit aujourd'hui encore avec plus de 140 (!) volumes au compteur, met en scène un personnage très éloigné des magnifiques *losers* du gekiga traditionnel en la personne d'une machine à tuer sans état d'âme, un tueur à gages impénétrable. Entre le Delon hiératique du *Samouraï* et du *Cercle rouge*, et un James Bond qui aurait oublié en route son humour britannique, Duke Togo, alias Golgo 13, est un concentré de machisme assumé et d'amoralisme troublant. Golgo 13 partage également avec l'agent du MI6 une faculté à traverser toutes les crises géopolitiques du monde, en y jouant assez souvent un rôle décisif mais bien évidemment caché. Les deux anthologies de 13 histoires chacune proposées par les éditions Glénat, dans une belle édition *pulp* de plus de 1 000 pages, offrent ainsi un joli panorama des époques et des lieux traversés par Golgo 13.

Duke Togo, alias Golgo 13, est un concentré de machisme assumé et d'amoralisme troublant.

Depuis la Chine de Mao jusqu'aux guérillas sud américaines en passant par la Guerre froide et les trafics de diamants en Afrique, Golgo 13 est de tous les mauvais coups. Mais le génie de Saitô est précisément d'éviter toute psychologie, de faire de sa créature une sorte d'ectoplasme que le lecteur peut remplir à sa guise, comme si le tueur était à la fois le miroir et la cristallisation des conflits de son temps. Son dessin, d'une sobriété absolue, privilégie, à l'image de Golgo 13, l'efficacité au détriment de l'esthétique, malgré quelques effets de cadrage qui sont devenus la norme au cinéma avec John Woo ou Johnny To.

On est loin ici de Quincey et de son *Assassinat considéré comme un des beaux-arts*, car on ne sent nulle complaisance dans la restitution des crimes (pas plus qu'une réelle empathie pour les victimes d'ailleurs, qui sont le plus souvent des crapules absolues). Saitô a réussi le tour de force de créer un authentique mythe, dont la question n'est même plus de savoir s'il est vrai ou faux. Comme toutes les icônes, il a même droit à des parodies, dont la plus fameuse vient d'un auteur qui n'est autre que Go Nagai, le créateur de... *Goldorak*.

L'autre versant du travail de Saitô n'est pas sans rapport avec une vision assez noire de l'humanité, au point qu'il décide de la balayer à l'aide d'une catastrophe naturelle. Dans *Survivant*, son protagoniste, le jeune Satoru, est le seul témoin d'un désastre écologique, topos devenu un véritable leitmotiv chez de nombreux mangakas après celui de la catastrophe atomique. Le *survivor*, genre porté à son sommet par *l'École emportée* d'Umezu Kazuo et sa bande d'écoliers martyrs, prend chez Saitô une dimension poétique trop souvent refrénée dans *Golgo 13*. Ce tournant élégiaque, tôt amorcé et presque visionnaire (l'écologie, en 1976, en est encore à ses balbutiements), qui voit *Survivant* évoquer et condamner les méfaits de l'industrialisation et le mépris de la nature, Saitô le partage avec les plus grands artistes de l'animation japonaise actuelle, que ce soit Miyazaki ou Takahata. Question de génération certes, mais aussi de tempérament. L'ex-boxeur reconverti en moraliste a bien senti que le mal pouvait prendre d'autres formes que les trafiquants d'armes et les mafieux d'antan. ▲

Repères

1936 Naissance à Osaka.

1960 Fondation du studio Saito Productions.

1973 Adaptation cinématographique de *Golgo 13*.

1976 Réalisation de *Survivant*, manga avant-gardiste.

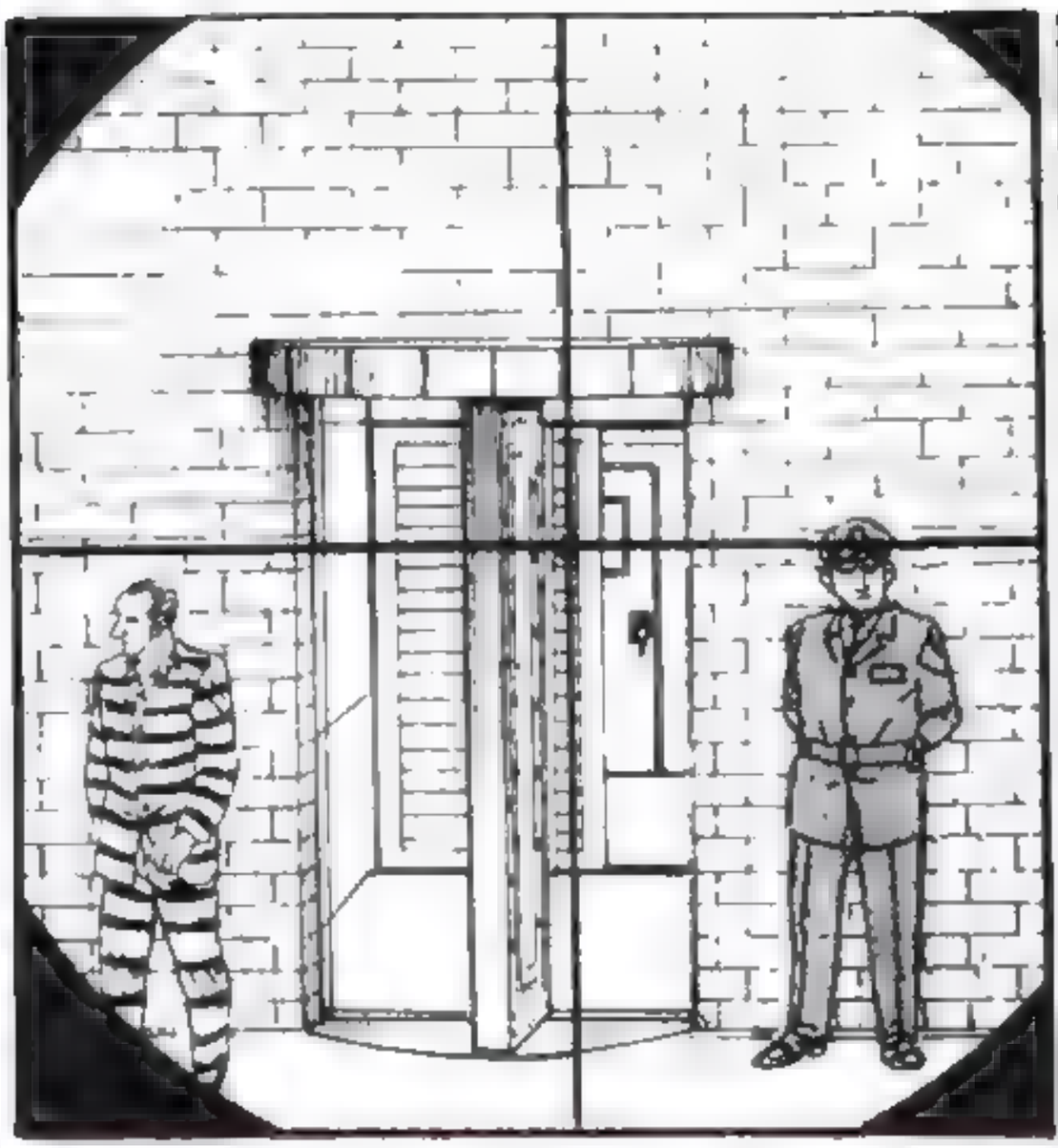
2006 Première traduction de *Golgo 13* en France.

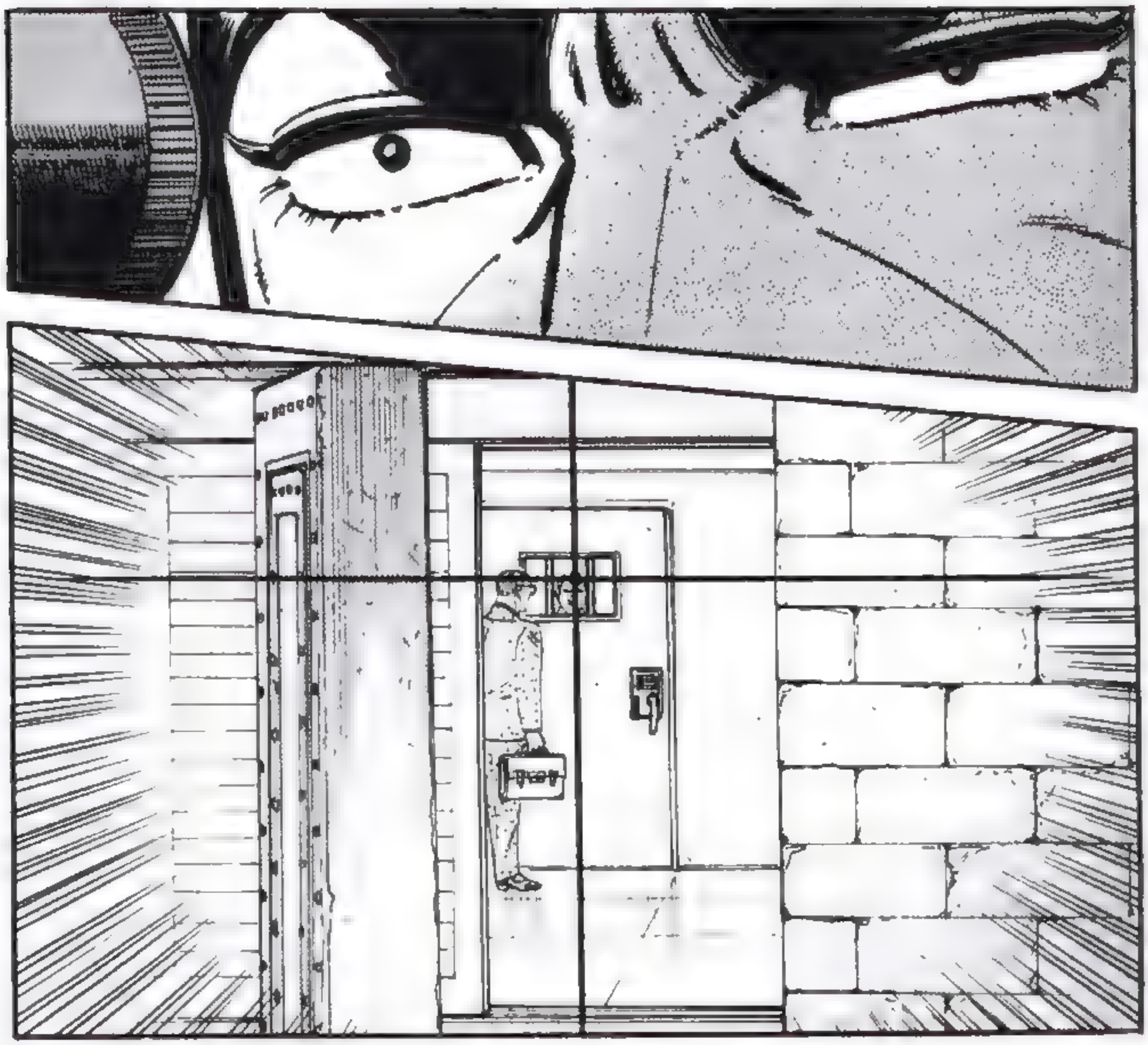
À lire

Golgo 13, Glénat, 2 vol., 1 000 p., 2006.

Survivant, Glénat, 2 vol., 1 000 p., 2007.

Ci-contre page extraite de *Golgo 13*.
© GLÉNA SAITO





ESTHÉTICO-ROMANTIQUE

Immense illustrateur, Ryoichi Ikegami parvient à humaniser la figure du maléfique valet et cruel grâce à la puissance de son trait. Et réhabilite ainsi l'image du «bandit d'honneur» et ses valeurs morales

Il y a d'abord cette certitude : Ryoichi Ikegami est un génie du trait. Jeune déjà, et alors moins virtuose, les lecteurs en étaient convaincus. Avant même 18 ans, il publie ses premières œuvres dans les librairies de prêt d'Osaka, où il se fait repérer par Shigeru Mizuki qui lui propose de devenir son assistant. Tout s'enchaîne très vite. À 25 ans, il a déjà quitté son maître pour s'engager dans une carrière solo. Bientôt, les Américains de la Marvel le débauchent en raison de sa grande maîtrise plastique, et lui proposent d'adapter *Spiderman* en manga. Les Japonais, protectionnistes, ne s'intéressent en effet pas plus aux comics colorés qu'à n'importe quel autre produit d'import et il faut impérativement passer par le filtre d'une production locale, autrement dit d'un manga, pour conquérir le public avec cette licence. Le résultat, surprenant au niveau de l'image, est improbable en terme de scénario tant le mélange des genres est discordant, et les apports d'Ikegami mal pensés. L'auteur est prometteur, mais la maturité tarde à venir. Son style, en revanche, est suffisamment établi pour qu'il ait admis deux choses. Un, travailler avec des scénaristes sur *Spiderman* lui a fait comprendre qu'il est bien meilleur illustrateur que conteur. Deux, le réalisme l'attire inévitablement et, à l'avenir, il peaufinera cette veine le plus possible.

Dès lors, il s'acoquine à plusieurs scénaristes, dont Kazuo Koike, l'un des grands maîtres de la bande dessinée en devenir. Et après quelques ratés, ils sortent tous deux le grand jeu avec *Crying Freeman*. Dans cette histoire de tueur à gages damné, la flexibilité du pinceau d'Ikegami se libère, imprimant ce sentiment de réalisme qui lui importe tant, tout en le doublant d'une aura romantique que cette souplesse de trait nouvellement acquise lui permet désormais d'exprimer. À partir de là, l'esthétique n'a de cesse de creuser le sillon du réalisme exalté, galvanisant les amitiés viriles, les rivalités ou les sentiments intimes que les personnages de mafieux auraient plutôt tendance à masquer sous leur virilité. De *Crying Freeman*, le public n'a pas retenu la cruauté des meurtres ou la singularité du héros, esclave d'un hypnotisme qui le contraint à tuer. Non, ce que le public plébiscite, c'est cette relation amoureuse larvée que l'on devine par les regards, la grâce romantique d'un corps dépossédé de son libre arbitre et balayé par le vent, ou le drame d'une malédiction qu'un seul plan muet sur le visage du héros parvient à magnifier. Il en sera toujours de même par la suite où, quelle que soit la richesse du scénario ou la célébrité du co-auteur, c'est son esthétique de polar glacée, flattant le romantisme mâle, qui emporte le morceau. D'une certaine manière, il devance l'imagerie des Michael Mann à venir, le masochisme en plus. Un brin d'idéologie aussi. Car à lui seul, Ikegami réhabilite une vieille figure de la littérature populaire d'Asie, celle du «bandit d'honneur», reconnaissable à ses tatouages, mais aussi à ses valeurs morales. De fait, il détourne simplement l'imagerie du yakuza, chez qui le tatouage est un rite initiatique valorisant la douleur et la pénibilité tout en symbolisant l'exclusion sociale, pour en faire l'étendard non plus d'une soumission mais d'une rébellion. En biaisant ce qu'il faut les conventions, Ikegami inscrit ces personnages de mafieux dans la droite ligne des insoumis de *Suikoden*, (adaptation japonaise du XVIII[e] siècle du classique chinois *Au bord de l'eau*), dans lequel la figure du bandit d'honneur prenait pour la première fois racine. S'il clame haut et fort ne plus écrire de scénario, Ikegami file néanmoins un discours d'œuvre en œuvre, qu'il inscrit précisément dans cette allégorie. Bien moins superficielle qu'on pourrait le croire, son esthétique tend à stimuler la révolte contre l'ordre établi, le monde politique vieillissant et corrompu d'un pays sur le déclin, bien évidemment le sien. *Stephane Beaujean*

La grâce romantique d'un corps dépossédé de son libre arbitre et balayé par le vent.

Repères

1944 Naissance au Japon

1961 Publication de sa première œuvre *Miroir magique*

1966 Devient l'assistant de Shigeru Mizuki

1970 Publication de *Spiderman*

2002 Reçoit le prix Shogakukan du meilleur manga de l'année pour *Heat*

À lire

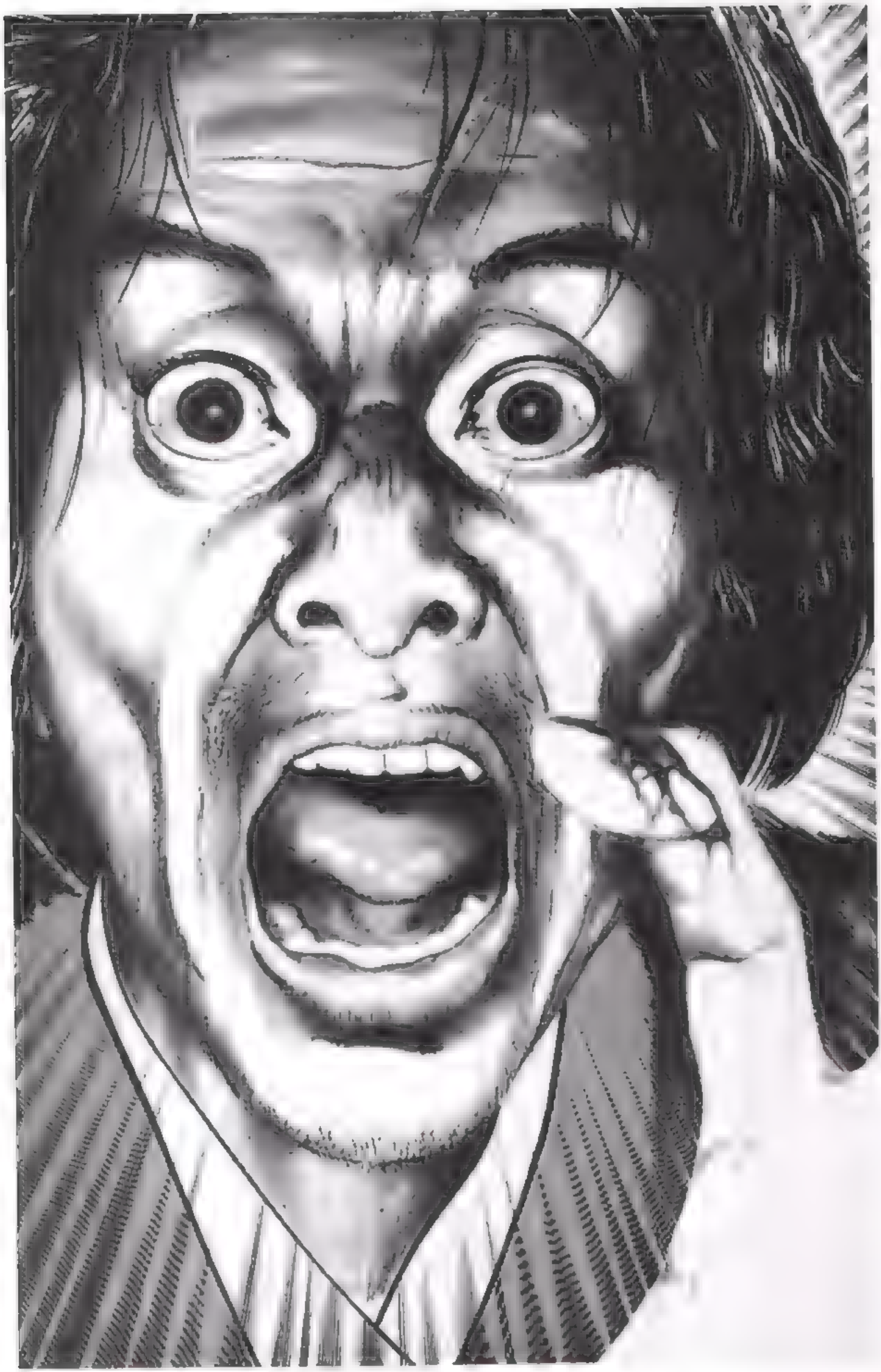
Crying Freeman
Kabuto

Heat
Kabuto

Pika

Sanctuary
Kabuto

Ci-contre
page extraite de ***Nouvelles de littérature japonaise***.
© TONKAM/IKEGAMI



SUEURS FROIDES

Si le graphisme de Naoki Urasawa privilégie l'efficacité au détriment de la virtuosité, il se révèle parfaitement adapté à son projet narratif, dont le mal absolu est le principe dynamique. Du très grand thriller.

De tous les héritiers putatifs d'Osamu Tezuka, il est incontestablement le plus doué et le plus universel. Naoki Urasawa possède ce don inné qui permet au manga de dépasser les frontières et les clivages pour toucher les plus réfractaires au genre. Ce succès incontestable, d'abord au Japon où il accumule les récompenses, dont le prix Tezuka (en 1999 et, plus récemment, en 2005 pour sa reprise de *Pluto*, une création du maître lui même), s'est rapidement étendu à l'étranger, notamment en France. Il faut convenir que ses deux œuvres majeures, *Monster* et *20th Century Boys*, sont des petits bijoux de thrillers, capables de tenir durablement le lecteur en haleine, Urasawa manifestant à la fin de chaque volume un art du *cliffhanger* assez exceptionnel. Ses intrigues ont ceci en commun qu'elles instaurent le mal comme principe dynamique, centripète et centrifuge, de la narration. Dans un cas (*Monster*), il prend le visage angélique d'un enfant (Johann) sauvé de la mort par un chirurgien surdoué (le docteur Tenma) et qui devient par la suite un redoutable tueur en série poursuivi par son ex-sauveur, bien décidé à le tuer pour racheter son erreur. Dans l'autre (*20th Century Boys*) celui d'un masque grimaçant et figé porté par un mystérieux personnage, Ami, sorte d'Antéchrist provoquant une véritable apocalypse sur terre, tout en endossant le rôle du nouveau messie au point de se faire élire «Président du monde».

Mais le génie d'Urasawa est précisément d'éviter les jugements moraux trop prévisibles, et de chercher les racines de ce mal absolu qui a pris naissance, dans le cas de Johann, dans les expériences psychologiques et physiologiques menées dans l'ex-RDA. L'action de *Monster* se déroule en effet dans toute l'Europe de l'Ouest, et c'est là une originalité manifeste qui témoigne de la curiosité de l'auteur pour la culture occidentale. L'un de ses premiers succès, *Master Keaton*, publié en 1988, mettait déjà en scène un protagoniste à cheval sur deux cultures, un archéologue anglo-japonais vétéran de la guerre des Falklands et travaillant pour la compagnie d'assurance Lloyd's. Le titre de son œuvre probablement la plus aboutie, *20th Century Boys*, porte également le nom d'une chanson de T-Rex, le groupe glam-rock de Marc Bolan, et Kenj., le personnage qui s'oppose à Ami, est un fan de la pop musique des années 1960. Sa guitare constitue d'ailleurs son arme principale, à la manière d'un Jimi Hendrix, pour lutter contre les projets mortifères de son ancien camarade de classe. Si le graphisme d'Urasawa privilégie l'efficacité au détriment de la virtuosité, il se révèle admirablement adapté au projet narratif de l'auteur. Hitchcock fait partie de ses références avouées et son travail sur le noir et blanc et les effets de lumière renvoie au clair-obscur que les expressionnistes allemands, en particulier Fritz Lang, ont su exploiter pour témoigner des lignes de fracture et d'angoisse dans une société marquée par la montée en puissance du nazisme. Et les «monstres» d'Urasawa, que ce soit Johann ou Ami, sont plutôt redevables à M. le Maudit, personnage ravagé par un mal exogène, qu'au docteur Mabuse, métaphore du mal absolu qu'est le fascisme naissant. Ce n'est sans doute pas un hasard si Urasawa se montre à ce point fasciné par le spectre du totalitarisme, qu'il soit passé (avec l'ancien bloc soviétique dans *Monster*) ou à venir (le monde des années 2000 dominé par la secte fascisante d'Ami dans *20th Century Boys*). Il partage avec Alan Moore ce goût de la mise en scène de l'Apocalypse, et sa relecture du *Pluto* de Tezuka doit autant à l'œuvre originale qu'aux *Watchmen* du génial Anglais. Dans ce manga futuriste, Gesicht (mot allemand signifiant visage), un policier-robot à la puissance de feu dévastatrice, doit découvrir le serial killer qui cherche à le supprimer, lui et ses six congénères. Sa publication, très attendue en France, devrait définitivement asseoir Urasawa comme l'un des plus grands artistes en bande dessinée de ce début de siècle. ✍ *Romain Brethes*

Les monstres d'Urasawa sont plutôt redevables à M. le Maudit qu'au docteur Mabuse.

Repères

1960 Naissance d'Urasawa

1998 Publication [illegible]

1999 Prix Tezuka [illegible]

2004 [illegible]

2006 Sortie [illegible] de *Monster* est diffusée sur Canal+

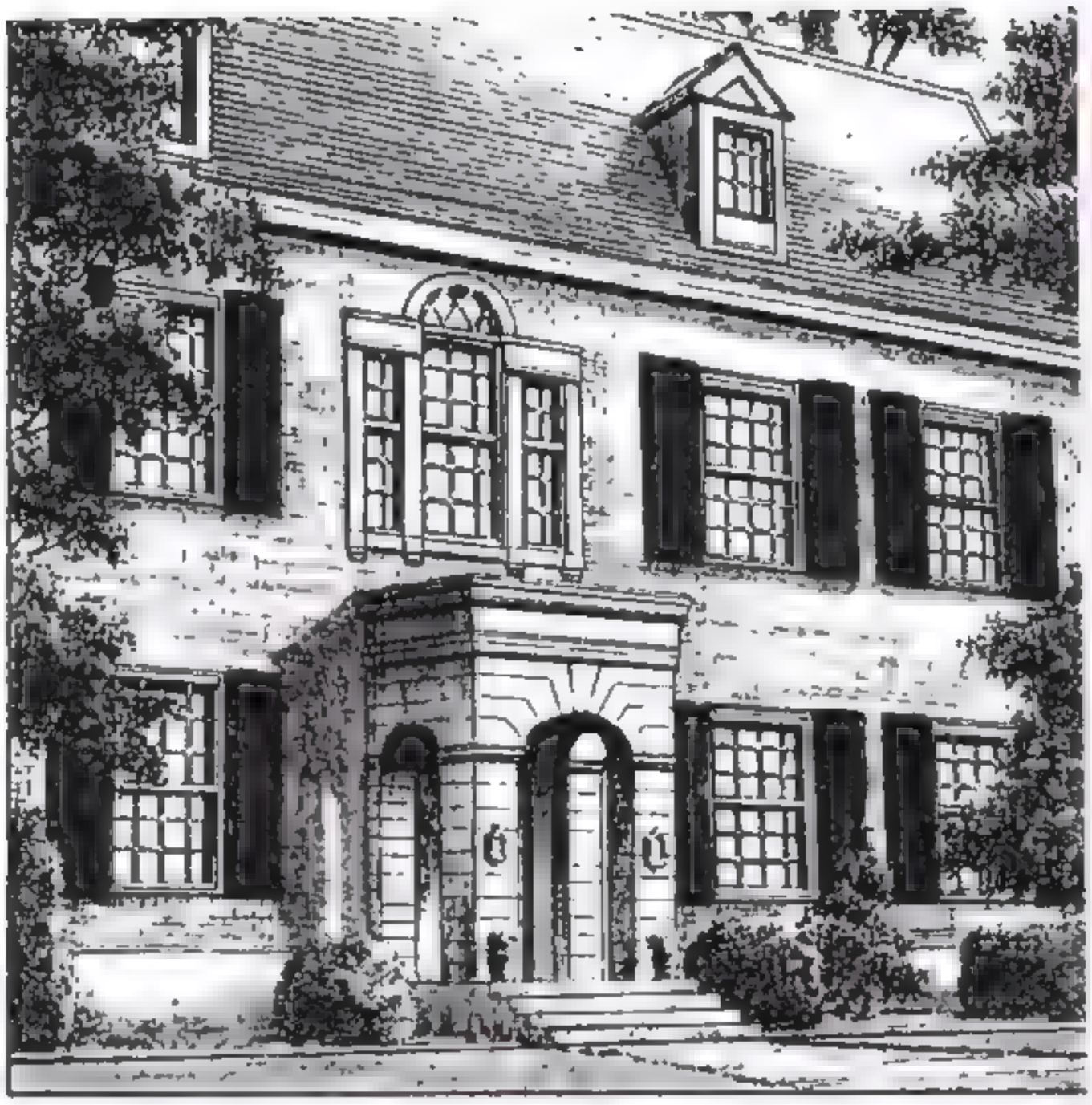
2008 Adaptation [illegible] de *Monster* [illegible]

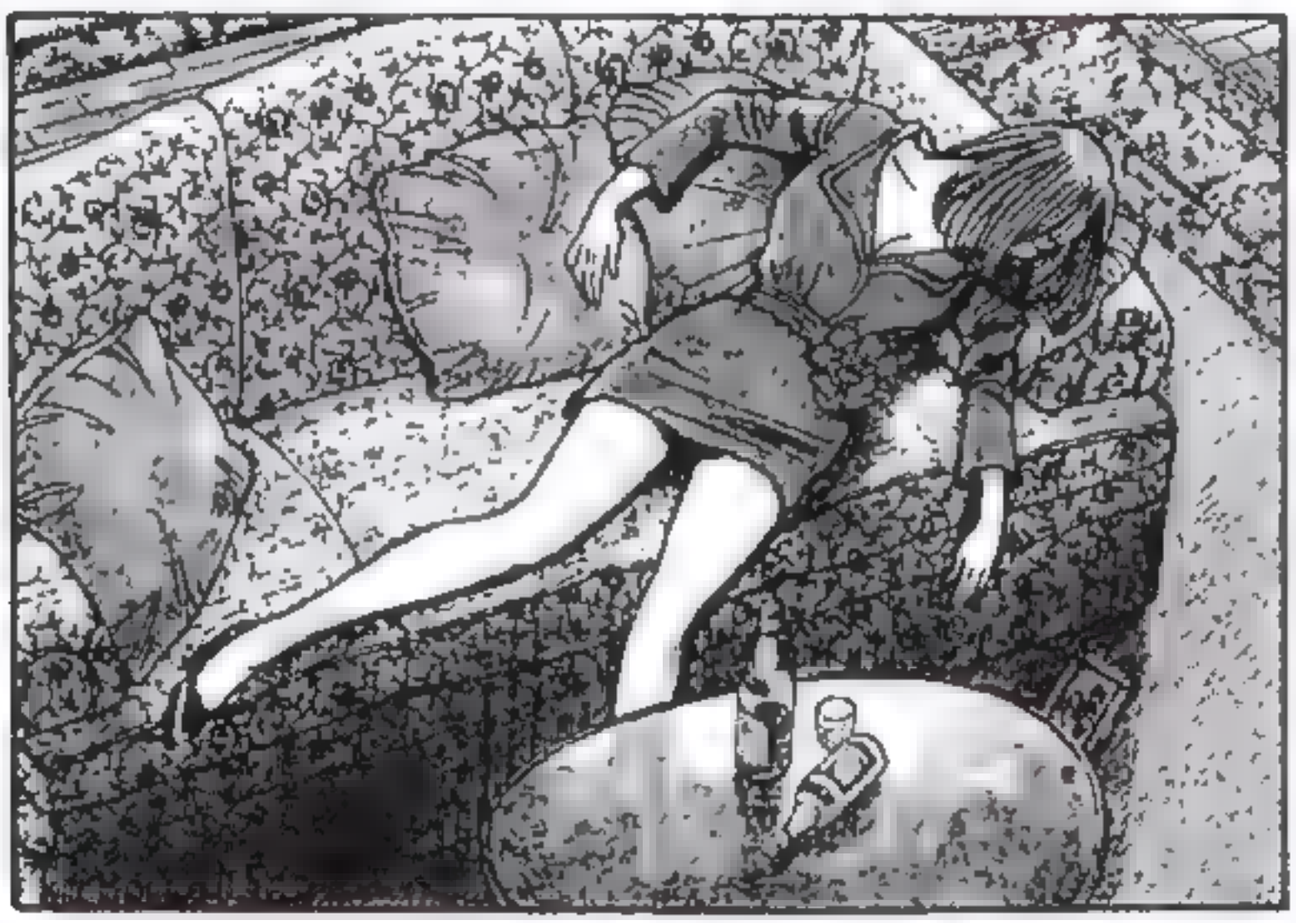
À lire

Monster
Kana

20th Century Boys
21th Century Boys
[illegible]

© contre
page extraite de
Monster.
© KANA/URASAWA





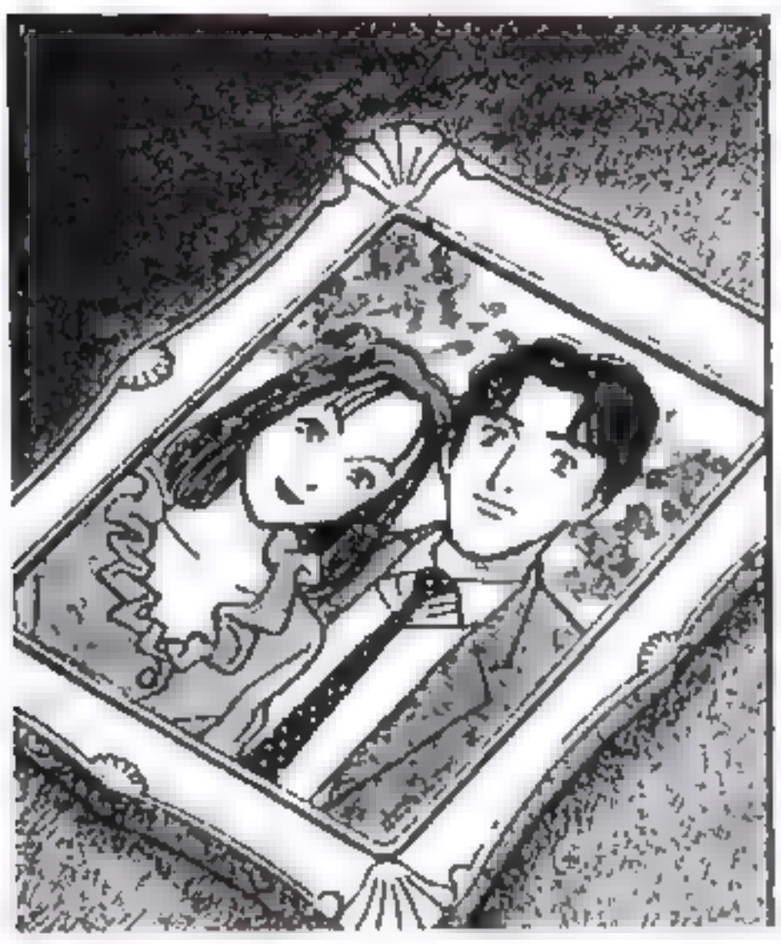


Image extraite
du film
Dernier Caprice
par Yasujiro Ozu
1961

LES CONTEMPLATIFS

JIRÔ TANIGUCHI | KAZUICHI HANAWA | KIRIKO NANANAN

Faire de la sagesse et de l'art avec du rien, ou presque : le vagabondage, nez au vent et esprit léger, d'un homme qui se promène dans son quartier ; les souvenirs d'un commercial qui déjeune dans des petits restaurants de rencontre et s'émerveille d'un bol de ramen... À l'inverse, être confronté aux pires vicissitudes et y trouver la paix de l'âme. Deux cheminements opposés que la culture japonaise réunit dans une même dimension : la vertu du non agir. Au cœur de l'enseignement de Bouddha, trois mots : «Tout est souffrance». La souffrance naît du désir, car le désir pousse l'homme à agir, et chacun de ses actes appelle une rétribution, qu'il lui faudra recevoir dans une vie prochaine, au long de laquelle il désirera et agira à nouveau. Pour accéder à l'état de Bouddha en cessant de renaître, l'homme doit éteindre en lui le désir, moteur de l'action. Le non-agir a été poussé encore plus loin par le taoïsme, qui cherche l'immortalité dans le retour à l'état d'avant la naissance, quand le fœtus baignait, totalement passif et parfaitement heureux, dans l'utérus nourricier maternel. «Il n'est rien que l'homme ne puisse obtenir en n'agissant pas» : le précepte est attribué à Lao Tseu, mais Siddhârta aurait été d'accord... L'esthétique particulière que la culture japonaise a dérivée du non-agir se résume par deux mots : *wabi-sabi*. Wabi, c'est la pauvreté paisible de l'ermite qui crée la richesse spirituelle et la beauté dans la simplicité. Sabi, c'est la sagesse du grand âge qui trouve le bonheur dans de menus plaisirs. Deux poèmes célèbres permettent d'en goûter la saveur :

Au loin / Ni cerisiers en fleurs / Ni feuilles d'automne / Rien qu'une pauvre hutte sur la côte /
Dans l'ombre de la nuit qui tombe **[Fujiwara no Sadaie, 1162-1241]**

Deux à regarder les cerisiers / Têtes blanches penchées l'une vers l'autre / Bavardages...
[Mukai Kyorai, 1651-1704]

L'Homme qui marche sans autre but que d'accueillir ce qu'il lui sera donné de voir, et *le Gourmet solitaire* tout au plaisir primitif de manger – seul afin d'être tout entier à ses émotions – que font-ils, sinon vivre à leur manière, dans le Japon d'aujourd'hui, une sagesse et une esthétique dont les racines sont vieilles de vingt-cinq siècles ? A défaut de la quiétude du wabi-sabi, le bouddhisme enseigne aussi comment non-agir au milieu des convulsions de l'Histoire. Non pas en s'en retirant (ce serait trop facile pour mener au satori) mais en suivant la voie du zen. Non pas le «bobo zen», frère prétentieux du «je-m'en-foutisme», mais zen au sens premier : un bouddhisme de combat contre soi-même, contre l'arrogante prétention de la raison à vouloir donner un sens à tout, et la non moins désastreuse propension de l'homme à vouloir «guérir le monde». Le zen du moine Ikkyu Sojun (1394-1481), qui buvait, baisait et composait des poèmes au plus fort des guerres civiles qui ensanglantaient l'archipel, non pour s'en moquer, mais pour suivre la voie du non-agir sous sa forme extrême de l'absurde – et qui, pour cela, est resté comme l'un des plus grands penseurs japonais.

Les mots soulignés sont expliqués dans le lexique page 25

CHANGEMENT D'ÈRE

Presque inconnu sur nos terres il y a quinze ans, Jirô Taniguchi est aujourd'hui une star de la bande dessinée en France. Et pourtant, il débute difficilement sa carrière de mangaka, à l'aube des années 1970, par de courts récits influencés par le *hard-boiled* américain. Son scénariste, Natsuo Sekikawa, résume assez bien la situation d'alors : «Les rares critiques favorables classaient toujours nos créations dans le genre polar. Nous comprenions que ces critiques ne nous étaient pas hostiles, nous ne pouvions pas protester, mais notre intention n'avait jamais été de faire du polar. Non, nous avions l'ambition d'écrire des récits humoristiques »

Taniguchi et Sekikawa font donc figures d'extraterrestres lorsqu'ils s'attaquent, à partir de 1991, à l'élaboration d'un gigantesque panorama de la littérature et de la vie des intellectuels japonais de l'ère Meiji, époque charnière de l'histoire du Japon durant laquelle l'archipel s'apprête à entrer de plain-pied dans la modernité. Cette fresque intitulée *Au temps de Botchan* s'articule autour de la vie de l'écrivain Natsume Sôseki, l'un des inventeurs du roman japonais, et couvre près de 1 500 pages sur cinq volumes. Elle est considérée par les spécialistes du genre comme le premier manga littéraire de l'histoire de la bande dessinée, et précède la réalisation de *l'Homme qui marche*, manga extraordinaire et pratiquement muet qui conte les pérégrinations d'un promeneur bucolique. Réalisé en 1992 et publié en épisodes dans la célèbre revue japonaise *Morning*, *l'Homme qui marche* est la bande dessinée qui va faire connaître le manga d'auteur en Europe. Suivront les trois volumes du *Journal de mon père*, un autre récit intimiste, puis *Quartier lointain*, première bande dessinée japonaise primée à Angoulême. Jusqu'ici inondé de productions manga grand public, le lecteur occidental découvre qu'il existe aussi des ouvrages différents. Considéré comme le plus européen des mangakas, on compare souvent Taniguchi au cinéaste Ozu, tant le simple écoulement du temps au cours du récit est l'une de ses préoccupations majeures. C'est aussi un amoureux de la nature et des animaux – héritage du bouddhisme zen japonais. Il est aujourd'hui à la tête d'un petit studio qui l'aide à réaliser ses histoires, notamment dans l'agencement méticuleux de fines trames de gris, autre spécificité du manga, condamné au noir et blanc par l'économie du système.

Jusqu'alors inondé de mangas grand public, le lecteur occidental a découvert avec Jirô Taniguchi qu'il existait aussi des ouvrages différents.

Depuis le succès de *Quartier lointain*, l'histoire d'un homme qui redevient enfant tandis qu'il retourne dans la ville où il a grandi, tous les éditeurs français se disputent le travail de Taniguchi. L'ensemble de ses œuvres anciennes et récentes est donc édité, mais avec plus ou moins de bonheur car, en réalité, son studio produit des œuvres très diverses dans lesquelles le maître s'investit plus ou moins. Le récit d'alpinisme *le Sommet des dieux*, par exemple, est dessiné en grande partie par ses assistants, tandis que l'*Orme du Caucase* rappelle davantage la méticulosité de *Au temps de Botchan*. Enfin, en 2007, Taniguchi se décide à faire de la «bande dessinée» avec la *Montagne magique*, sans qu'on comprenne très bien ce dont il s'agit exactement. En fait, Taniguchi offre un album à ses fans français selon la représentation qu'il se fait de la BD : sens de lecture occidental et grand format cartonné. Taniguchi, qui a découvert la BD avec Mœbius et Hermann en version originale française, est en réalité un dessinateur «à l'occidentale», qui s'attache à la qualité du dessin, contrairement à la majorité des mangakas obsédés par l'histoire. Il est d'ailleurs beaucoup plus connu en France qu'au Japon, à tel point qu'il hésite à venir s'installer à Paris. ■ *Vincent Bernière*

Repères

1947 Naissance dans la préfecture de Tottori

1992 Première publication de *l'Homme qui marche* dans la revue *Morning*

1993 Prix d'Excellence de l'Association des auteurs de mangas pour *Au temps de Botchan*

1998 Prix Osamu Tezuka pour l'ensemble de son œuvre

2003 Prix du Meilleur Album étranger au festival d'Angoulême pour *Quartier lointain*

À lire

Quartier lointain
Casterman

Au temps de Botchan
Le Seuil

L'Orme du Caucase
Casterman

Le Sommet des dieux
Casterman

La Montagne magique
Casterman

Ci-contre, illustration de couverture pour ***Le Sommet des dieux.***
© KANA TANIGUCHI

UN ESPRIT LIBRE

Autodidacte, Kazuichi Hanawa a polarisé sa carrière autour de deux axes. D'abord, il y a les récits autobiographiques de son incarcération pour détention illégale d'armes à feu. L'auteur y conte la difficulté de trois années d'un quotidien normé par les règles, et la déshumanisation par l'imposition d'un rythme de vie. Ne pas être libre n'est pas seulement l'impossibilité de jouir de son libre arbitre, mais plus encore l'adoption forcée d'une mécanique quotidienne contraire à celle que l'on se serait naturellement fixée. Hanawa y prend également le contre-pied des attentes que ce genre de récit est en droit de susciter. C'est une peinture de l'horreur qui refuse le spectaculaire et puise au contraire sa force dans une pléthore de détails, d'anecdotes, d'inventaires comptables, de l'immuable menu hebdomadaire de la cantine en passant par les rituels singuliers de cette micro-société. Parfois plus proche du manuel d'instruction que du récit de vie, son style détaillé et naturaliste offre à cet environnement une terrifiante réalité, faussement désaffectée, que des salles en plan large qui pourtant demeurent étouffantes et des corps voûtés déambulant dans des couloirs faiblement éclairés, portent à son paroxysme. Un chef-d'œuvre qui lui valut le prix Osamu Tezuka de la culture en 2001 et une adaptation cinématographique en 2002.

de l'horreur qui

A côté de ces épisodes intimes – ou plutôt a contrario puisque comme c'est dans un style en tous points divergent qu'il s'y exprime –, Hanawa exploite la veine fantastique. Dès ses débuts, en 1971, il navigue entre les formes *eroguro* et l'horreur «rétro kitsch» dans le magazine d'avant garde *Garo*, où il publie des histoires de guerriers, soldats ou samouraïs, qui lorgnent vers l'étrange, la violence et le masochisme. Sa première nouvelle met ainsi en scène un garçon intenable que sa mère emmène régulièrement chez l'acupuncteur afin d'y subir une «cure». Son goût pour le macabre et l'influence esthétique majeure de Yoshiharu Tsuge (qui lui a donné la vocation du manga) y explosent, de même que ses penchants pour l'insubordination et le rejet des règles. À cette époque, son graphisme évolue vite et se tourne vers le pinceau et une plastique inspirée des estampes ukiyo-e, tandis que ses histoires approfondissent toujours plus cette fascination pour la violence et la perversion. Indépendant et fier de l'être, Hanawa est boudé par les magazines pour la jeunesse et donc privé d'une certaine rentabilité. En 1975, il semble avoir atteint les limites de ce genre et se retire pour quelques années.

Lorsqu'il refait surface au début des années 1980, Hanawa est un auteur apaisé qui abandonne derrière lui ses tableaux sanglants en faveur d'une approche totalement différente. Désormais, c'est l'éloge du passé qui l'intéresse, sujet qui lui permet de cultiver un autre aspect de sa personnalité, sa fascination pour l'histoire, le bouddhisme et les traditions japonaises. Cette fois, les magazines grand public lui ouvrent leurs portes et, depuis bientôt trente ans, il accumule les recueils de contes principalement inspirés par les légendes fantastiques du Moyen Âge, comme dans le célèbre *Konjaku Monogatari Shu (Histoires d'hier et d'aujourd'hui)*. Son pinceau gracieux n'a toutefois pas gommé toutes les aspérités d'antan, s'inspirant des rouleaux de la période Heian et se réappropriant les monstres et légendes pour en extraire la dépravation d'une époque. Aujourd'hui, Hanawa est reconnu comme l'un des principaux descendants de Shigeru Mizuki, puisqu'il s'inscrit à sa suite parmi les plus importants dépositaires de l'art yokai, de ceux qui modernisent le genre et lui apportent une vision singulière capable de le faire perdurer. ● *Stephane Beaujean*

Repères

1942 [illegible]

1971 Débuts dans le magazine *Garo*

1992 Début [illegible]

1994 [illegible]

1998 [illegible] *Dans la prison d'avant-garde AX*

À lire

[illegible]

Tensui, l'eau céleste [illegible]

[illegible]

La Fille fantôme [illegible]

Ce conte illustré est original pour *Dans la prison*. © HANAWA.

刑務所の中　花輪和一

L'ÉDUCATION SENTIMENTALE

une écriture au féminin très loin des bluettes convenues.

Kiriko Nananan ne fait pas du josei manga, c'est-à-dire du «manga pour femmes, jeunes ou adultes», comme tout le monde. Elle suggère, esquisse ou effleure, pour offrir des paysages sentimentaux d'une délicatesse sans pareille. Incarnant la nouvelle vague d'un manga au féminin, aux côtés de Kan Takahama ou de Moyoko Anno, elle affirme sans complexe sa différence et son ton résolument réaliste. Car il ne faut pas trop se fier aux couvertures parfois excessivement sirupeuses de ses éditions françaises (en particulier celle, d'un rose acidulé, de *Strawberry Shortcakes*). La demoiselle n'a en effet guère baigné dans le manga sentimentaliste et formaté, comme en témoignent ses influences avouées : Yoshiharu Tsuge, l'auteur misanthrope et sans concession de *l'Homme sans talent*, et surtout Kyôko Okazaki, la mangaka à qui l'on doit les explosifs *Pink* et *Helter-Skelter*. Cette dernière a montré la voie à suivre, mettant en scène des femmes libérées, assumant sans rougir leur libre désir et leur indépendance, dans une démarche qui n'est pas sans rappeler celle de *la Vie sexuelle de Catherine M.*

Mais là où Okazaki privilégie l'agressivité, aussi bien graphique que thématique (une jeune employée se prostitue par désœuvrement dans *Punk*, un ex-mannequin se lance à la recherche de l'éternelle jeunesse en martyrisant son corps dans *Helter-Skelter*), Nananan choisit l'entre-deux et le dépouillement. Presque toutes ses œuvres sont à la recherche de l'indicible, du sentiment qui ne peut être exprimé, et elle s'appuie pour cela sur une maîtrise du noir et blanc assez étonnante dans l'univers du manga. Son travail sur l'espace et la répartition des formes et du texte est essentiel à son propos, qui est celui d'une nouvelle éducation sentimentale. L'usage des trames, si caractéristique de la bande dessinée japonaise, prend chez elle une dimension particulière, mettant l'accent là sur un pantalon, ici sur une banquette de métro. L'usage du monologue est un autre gimmick de Nananan, poussant au plus près la description d'une intériorité, comme c'est le cas dans *Everyday*. Miho, une très jeune femme, avoue ainsi avoir cédé aux avances d'un client, alors qu'elle travaille comme hôtesse pour améliorer son quotidien et celui de son petit ami, Seiichi : «L'odeur de fruit pourri de son corps m'a donné la nausée. Son long sexe gluant était rebutant ! Pourtant… c'est ce type qui nous a donné de l'argent à Sei et à moi.» Car, tout comme Okazaki, Nananan n'est jamais dupe de ce qu'il faut bien appeler les rapports de production, et ses œuvres, sans être nécessairement politiques, constituent le reflet d'une société où les femmes sont confrontées à des choix de vie difficiles. Akiyo, l'une des quatre protagonistes de *Strawberry Shortcakes*, cède aussi à la prostitution pour s'offrir la maison dont elle rêve. Si elle examine avec un soin particulier, comme une entomologiste, les relations amoureuses, hétérosexuelles (*Strawberry Shortcakes*) ou homosexuelles (*Blue*), c'est bien l'inscription de ces relations dans un cadre sociétal plus large qui intéresse Nananan. Miho, pensant aider Seiichi à devenir musicien, est précipitée dans un engrenage qui lui fait perdre ce qu'elle a de plus cher, son petit ami et l'estime de soi. Les personnages se croisent ou se frôlent d'ailleurs plus qu'ils ne se rencontrent, et la mélancolie qui se dégage de ses mangas, comme dans un roman de Patrick Modiano, affecte le lecteur, renvoyé alors à ses propres expériences de la solitude. D'une certaine manière, les personnages de Kiriko Nananan sont les petites sœurs de Rebecca et Enid, les protagonistes du superbe *Ghost World* de Dan Clowes. Elles partagent avec elles cette même douleur dans l'abandon nécessaire du monde de l'enfance, et ces mêmes difficultés à affronter les affres de la vie adulte. La plus belle victoire de Kiriko Nananan est sans aucun doute d'avoir convaincu un large lectorat masculin que ces questions se posent à tous, et pas simplement aux fragiles héroïnes de ses mangas. ◆ *Romain Brethes*

Des personnages mélancoliques qui se croisent ou se frôlent plus qu'ils ne se rencontrent.

Repères

1972 Naissance à Isobame

1993 Débuts dans la revue underground et branchée *Gara*

2001 Adaptation cinématographique de *Blue*

2006 Adaptation au cinéma de *Strawberry Shortcakes*

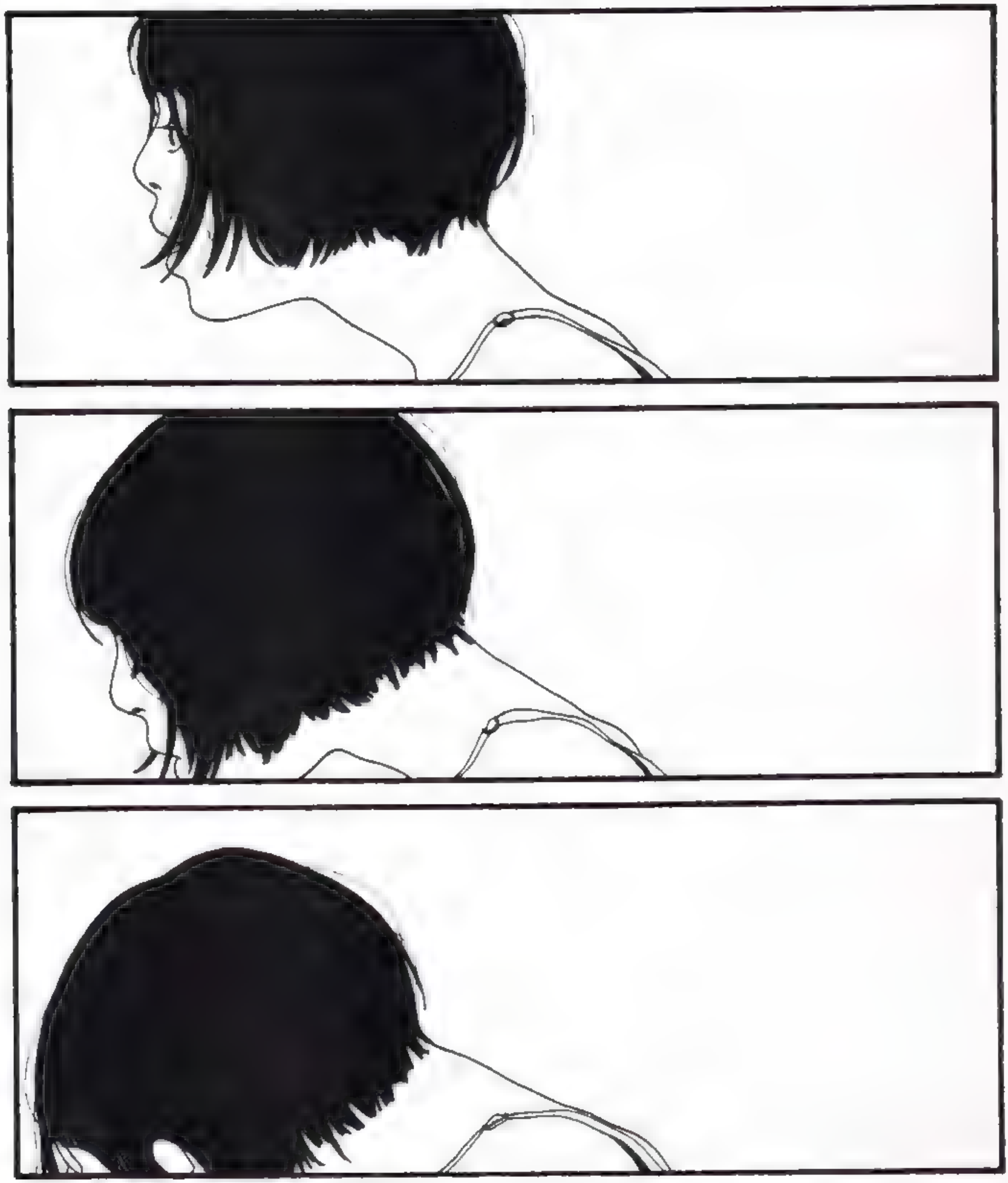
2008 Prix de l'École supérieure de l'image au festival d'Angoulême

À lire

Blue
Sakka

Strawberry Shortcakes
Sakka

Ci-contre
page extraite de
Amours blessantes.
© CASTERMAN/NANANAN.



Et tout à coup,
au milieu de cet air saturé de parfum
presque étouffant,
je réalise quelque chose.
C'est tellement banal que c'en est presque risible...

LA MANGATHÈQUE IDÉALE

H2

Mitsuru Adachi

TONKAM

13 VOLUMES (SÉRIE EN COURS)

Mitsuru Adachi a porté à son plus haut niveau le genre de récit qui mêle exploits sportifs et amours adolescentes. Cette subtile valse des sentiments, alliée à un art consommé de la dramaturgie des affrontements sportifs, est transcendée par un découpage superbe. Dans *H2*, un lycéen, joueur de base-ball vigoureux reprend du service après une maladie, intégrant une équipe d'outsiders

Les Gouttes de Dieu

Tadashi Agi & Shu Okimoto

GLÉNAT

4 VOLUMES (SÉRIE EN COURS)

La bande dessinée japonaise fascine par sa capacité à aborder tous les thèmes. Et lorsqu'elle s'empare d'un sujet qui participe de notre identité nationale, le résultat n'en est que plus pittoresque. *Les Gouttes de Dieu* aborde l'œnologie, la concurrence entre deux frères ennemis pour s'approprier un héritage n'étant que prétexte à la découverte des subtilités du vin

Happy Mania

Moyoco Anno

PIKA

11 VOLUMES (SÉRIE TERMINÉE)

Sans doute l'un des mangas les plus drôles parus en France en quête du grand amour, Kayoko Shigeta accumule gaffes et râteaux, avec force grimaces et contorsions. Moyoco Anno, superstar de la BD japonaise, dresse un portrait sans fard de la jeune Japonaise d'aujourd'hui. Il se dégage de son dessin une énergie incroyable

The World is Mine

Hideki Arai

CASTERMAN/SAKKA

14 VOLUMES (SÉRIE TERMINÉE)

Deux cinglés sèment la terreur au Japon, tuant et violant sur leur passage, tandis qu'une créature géante dévaste les campagnes. Leur rencontre promet d'être sanglante... Un jeu de massacre orchestré de main de maître par un auteur qui semble trouver plus d'humanité chez ses «tueurs nés» que chez les Japonais moyens, veules et méprisables

Manga Science

Yoshitoh Asari

PIKA

11 VOLUMES (SÉRIE TERMINÉE)

La réussite de cette série destinée aux enfants tient à l'utilisation des codes du manga à des fins pédagogiques. Chaque volume est dédié à un thème (l'espace, le corps humain, etc.), aborde avec humour et par le biais d'une structure immuable un trio de gosses est initié aux mystères de la science par des spécialistes dont l'anatomie est à l'image du sujet

Doraemon

Fujiko F. Fujio

DARGAUD/KANA

8 VOLUMES (SÉRIE EN COURS)

Série culte au Japon entamée à la fin des années 1960, *Doraemon* est basé sur le rêve de tous les enfants avoir pour compagnon un robot venu du futur, apte à démêler toutes les situations car doté d'une poche ventrale dont l'être des merveilles de technologie. Malheureusement, le jeune héros de la série fait toujours de ces gadgets – la télécommande qui sert à contrôler le temps, par exemple – un usage catastrophique. Pour les tout-petits.

GTO

Toru Fujisawa

PIKA

25 VOLUMES (SÉRIE TERMINÉE)

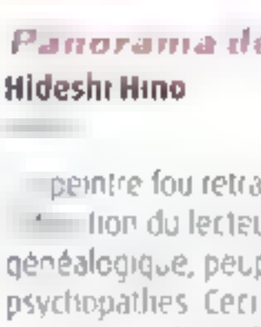
Comment concilier humour et critique sociale ? Le Great Teacher Onizuka, qui donne son titre à la série, est un ancien voyou qui se met en tête de devenir enseignant. Réussissant le concours par miracle, il est aux prises avec une classe de collégiens rebelles à l'école, qu'il entreprend de conquérir un par un au grand dam de sa hiérarchie, choquée par ses méthodes peu orthodoxes. Un peu démagogique mais extrêmement drôle

Yakitate Japan
Takashi Hashiguchi
DE COURT / AKATA
18 VOLUMES (SÉRIE EN COURS)

Utilisant tous les codes graphiques et narratifs caractéristiques du shônen (manga destiné aux adolescents), l'originalité de *Yakitate Japon* est de transposer les affrontements d'arts martiaux ou sportifs sur le terrain culinaire. Le but du jeune héros est en effet de devenir le meilleur boulanger du Japon, malgré le fait que son pays soit dénué d'une véritable tradition en la matière. Aussi passionnant qu'instructi

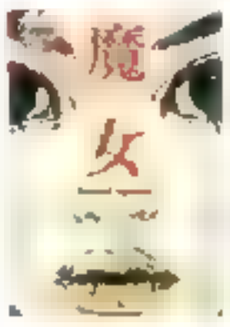
Panorama de l'enfer
Hideshi Hino

Un peintre fou retrace à l'attention du lecteur son arbre généalogique, peuplé de tueurs psychopathes. Ceci est prétexte à une surenchère de sévices dont Hideshi Hino a le secret. Et quand le narrateur relate son expérience de l'après-guerre, c'est en réalité l'auteur qui livre ses souvenirs d'enfance, au grotesque des situations s'ajoute l'horreur vécue de la guerre. Le tout est totalement déjanté.



L'Ame du Kyudo
Hiroshi Hirata
COURT / AKATA

Inspiré par des faits réels, Hiroshi Hirata évoque une compétition sportive ayant cours à l'époque du Japon féodal, consistant pour un archer à tirer le plus de flèches possible pendant vingt-quatre heures. Suivant les traces d'un jeune guerrier s'entraînant en vue de ce concours, l'auteur dénonce l'absurdité d'une compétition extrêmement coûteuse en argent et en vies humaines, conçue par les hautes castes comme un instrument de domination

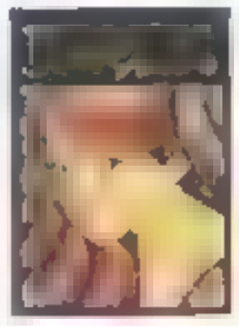


Sorcières
Daisuké Igarashi
CASTERMAN / SAKKA
2 VOLUMES (SÉRIE TERMINÉE)

Jeune prodige du dessin, Daisuke Igarashi est également amoureux de la nature, ce dont témoigne son travail d'auteur. Dans *Sorcières*, l'auteur prend pour prétexte des affrontements de magiciennes à l'époque contemporaine pour dessiner avec un talent inouï les animaux et les décors naturels dont elles [illegible] nous ouvrent. A lire aussi *Pente Forêt*, où l'auteur s'inspire son expérience pour réaliser un bel «retour à la terre».

Vagabond
Takehiko Inoué
PIKA
27 VOLUMES (SÉRIE EN COURS)

[illegible] *Slam Dunk* change radicalement de registre en relatant la vie de Miyamoto Musashi, un guerrier imbattable ayant réellement vécu au début du XVIe siècle et devenu un symbole national inspirant quantité de romans, films, mangas, etc. Le découpage des séquences de combats est splendide, mais l'auteur [illegible] tout à nous faire comprendre les motivations [illegible] et leur philosophie de vie

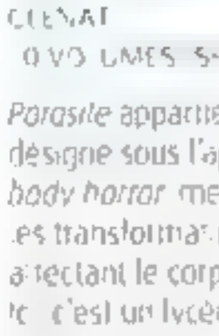


Spirale
Junji Ito
TONKAM
3 VOLUMES (SÉRIE TERMINÉE)

L'horreur selon Junji Ito confine souvent au grotesque. Le point de départ de *Spirale* illustre bien cette tendance : un village coupé du monde subit une mutation poussant ses habitants à la folie ou leur infligeant des transformations monstrueuses, dont le point commun est la déclinaison systématique du motif de la spirale. Conçu comme un recueil d'histoires courtes, la série trouve un dénouement à la hauteur de la très grande audace visuelle

Parasite
Hitoshi Iwaaki
CLAIR
10 VOLUMES (SÉRIE TERMINÉE)

Parasite appartient au sous-genre désigné sous l'appellation de *body horror*, mettant en valeur les transformations horribles affectant le corps des héros. Ici, c'est un lycéen timide qui voit son bras droit possédé par une créature extraterrestre. Tous deux se battent pour bouter hors de la terre les autres parasites. Aux classiques affrontements adolescents, *Parasite* est une réflexion passionnante sur la nature humaine



Eagle
Kaiji Kawaguchi
CASTERMAN / SAKKA
11 VOLUMES (SÉRIE TERMINÉE)

Fougueux et brillant et passionné de géopolitique, Kaiji Kawaguchi est le maître de la politique-fiction en manga dans *Eagle*. Imaginant qu'un Américain d'origine japonaise entre dans la course à la Maison Blanche. Il s'agit d'un prétexte pour pénétrer dans les coulisses de la campagne présidentielle américaine et faire le bilan d'un demi-siècle de relations nippo-américaines.

Stairway to Heaven
Makoto Kobayashi
PIKA
4 VOLUMES (SÉRIE TERMINÉE)

Une femme médecin au [illegible]ours exceptionnel arrive au purgatoire après une vie bien remplie. Si sa générosité et ses compétences jouent en faveur d'une place au paradis, on lui reproche cependant de n'avoir pas pris le temps de perdre son pucelage. Illico, elle est envoyée dans «l'enfer des plaisirs», où tout le monde vit tout nu et où tout est prétexte à la luxure... Un manga érotique et humoristique bon enfant.

Lady Snowblood
Kazuo Koike
& Kazuo Kamimura
DARGAUD / SENSE
3 VOLUMES (SÉRIE TERMINÉE)

Ayant inspiré *Kill Bill* de Quentin Tarantino, *Lady Snowblood* [illegible] de la vengeance d'une jeune femme, devenue tueuse à gages pour exécuter les assassins de ses parents dans le Japon du début du XXe siècle, au tournant de la modernité. Au scénario habile mais attendu de Kazuo Koike (*Lone Wolf & Cub*), on préfère l'illustration de Kamimura, parfois maladroite mais recelant des fragments de pure beauté.

Jirô TANIGUCHI
Masayuki KUSUMI

« Jirô Taniguchi est sans doute le seul à avoir mixé avec autant de talent le manga et la BD occidentale. Sa renommée planétaire s'appuie sur ce principe étrange d'un graphisme épuré au service du drame psychologique. »

MARIANNE

Ultra Heaven
Kenichi Koike
SENA
2 VOLUMES (SÉRIE EN COURS)

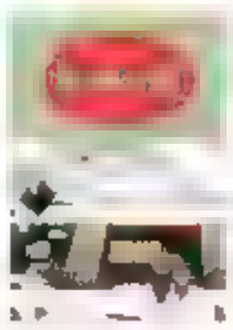
Dans la société du futur, les drogues sont en vente libre. Un jeune junkie fait l'expérience d'un nouveau produit, l'ultra heaven, qui l'entraîne dans un trip troublant de réalité. De fait, le jeune homme commence à ne plus savoir si ce qu'il vit est réel ou fantasmé. Dans la lignée d'*Akira*, un manga superbement dessiné qui donne forme aux trips hallucinatoires les plus délirants.

La Jeune Fille aux camélias
Suehiro Maruo
MIO

Digne héritier du Marquis de Sade, Suehiro Maruo fait ici subir à sa jeune héroïne les pires outrages. Son style graphique somptueux superpose la pureté de son visage sortant de l'enfance et les malformations grotesques dont sont affublés les membres du cirque macabre où elle est recueillie.

Amer beton
Taiyou Matsumoto
TONKAM

Matsumoto s'est fait connaître en publiant cette courte série qui relate la guerre opposant deux enfants des rues à la mafia dans un Tokyo fantasmé, gigantesque parc d'attractions en décomposition. On retrouve l'un des thèmes de prédilection de l'auteur – la complémentarité de deux êtres, à la façon du yin et du yang – qu'il développera par la suite dans *Ping Pong* et *Gogo Monster*.



NonNonBâ
Shigeru Mizuki
CORNÉLIUS

Dans ce récit autobiographique Shigeru Mizuki relate comment il fut, dans son enfance, initié au monde des yôkai (fantômes et esprits issus de la tradition populaire) par une vieille dame. Une expérience qui influencera son travail d'auteur notamment la célèbre série *Kitaro le repoussant*. NonNonBâ a reçu en 2007 le prix du Meilleur Album au festival d'Angoulême.

Dragon Head
Minetarô Mochizuki
PIKA
10 VOLUMES (SÉRIE TERMINÉE)

Les premiers volumes de *Dragon Head* sont une expérience de lecture intense : après un accident ferroviaire, une poignée d'adolescents bloqués dans un tunnel obscur luttent contre la peur. Mais la sortie du tunnel n'est que le début de leurs aventures. Parmi les nombreuses expériences post-apocalyptiques que recèle la BD japonaise, celle-ci est l'une des plus troublantes.

Stratège
Hideki Mori & Kenichi Sakemi
TONKAM
11 VOLUMES (SÉRIE TERMINÉE)

Se déroulant dans la Chine de l'Antiquité, *Stratège* peut se lire comme une entreprise réussie de vulgarisation d'un courant de la philosophie chinoise. À Sun Tzu et son *Art de la guerre*, le héros de la série préfère en effet une doctrine qui prône les actions défensives, mettant son art en pratique lors du siège d'une ville par une armée ennemie. Le scénario est exceptionnel.

Gen d'Hiroshima
Keiji Nakazawa
VERTIGE GRAPHIC
10 VOLUMES (SÉRIE TERMINÉE)

Ayant vécu l'explosion de la bombe atomique à Hiroshima, Nakazawa n'a eu de cesse, parvenu à l'âge adulte, de témoigner de son expérience. Originellement destiné à la jeunesse, et de fait non-exempt d'optimisme et d'humour, *Gen d'Hiroshima* relate certes le ravage de la ville, mais surtout la vie dans les décombres. Un témoignage bouleversant notamment salué entre autres par Art Spiegelman, que l'on dévore malgré le dessin peu gracieux.

Death Note
Takeshi Obata & Tsugumi Ohba
DARGAUD / KANA
2 VOLUMES (SÉRIE TERMINÉE)

Light, un lycéen taciturne, reçoit le pouvoir de mort par l'intermédiaire d'un cahier égaré sur Terre par un dieu des enfers lui permettant d'ôter la vie à qui il le désire. Poussé par un idéal de pureté, il commence à débarrasser le Japon de ses criminels, tandis que le super-policier L est sur ses traces... Le duel psychologique qui les oppose fait le sel d'une série dont le mérite est de confronter le lecteur à des questions d'ordre moral.

One Piece

Eiichirô Oda

GLÉNAT

45 VOLUMES (SÉRIE EN COURS)

À l'instar de *Naruto*, *One Piece* est actuellement l'un des best-sellers du shônen manga, sous-genre destiné aux adolescents. Un succès totalement justifié : dans la lignée de *Dragon Ball* sur le plan de l'histoire comme du dessin, *One Piece* relate les aventures d'une bande de joyeux pirates à la recherche d'un trésor mythique. Derrière l'action et la fantaisie, on décèle un propos gentiment anarchiste.

Helter-Skelter

Kyôko Okazaki

CASTERMAN / SAKKA

Helter-Skelter est le journal intime d'une top model vénale et agressive, dont la beauté n'est qu'un leurre : subissant des opérations de chirurgie esthétique incessantes, son sourire cache une souffrance et une hargne peu communes… Kyôko Okazaki fait ici le procès de l'obsession des pays riches pour la jeunesse et la beauté, ainsi qu'un touchant portrait de femme.

Akira

Katsuhiro Ôtomo

GLÉNAT

6 VOLUMES (SÉRIE TERMINÉE)

Le choc de la découverte d'*Akira* au début des années 1990 ne s'est toujours pas estompé, la série de Katsuhiro Ôtomo restant sans doute ce que la bande dessinée japonaise populaire peut produire de meilleur : rythme frénétique de l'action, dynamisme de la mise en page, charisme des personnages…

Best 13 of Golgo 13

Takao Saito

GLÉNAT

2 VOLUMES

Entamée en 1969 et toujours en cours, *Golgo 13* est l'une des séries les plus longues de l'histoire du manga. L'éditeur français a eu la bonne idée de publier deux best of, l'un établi par les fans, l'autre par l'auteur lui-même, l'occasion de découvrir une icône du manga : un tueur à gages impassible, réussissant les missions les plus périlleuses, prétextes à des questions géopolitiques.

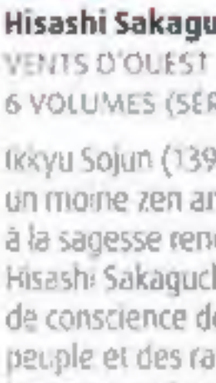
Ikkyu

Hisashi Sakaguchi

VENTS D'OUEST

6 VOLUMES (SÉRIE TERMINÉE)

Ikkyu Sojun (1394-1481) était un moine zen anti-conformiste, à la sagesse renommée. Hisashi Sakaguchi retrace sa prise de conscience de la misère du peuple et des ravages de la guerre, qui va conditionner son comportement irrévérencieux vis-à-vis des puissants et le transformer en moine paillard et jouisseur. Une superbe fresque d'époque doublée d'une lecture passionnante sur le plan spirituel.



Vitamine

Keiko Suenobu

PANINI MANGA

Le principal moteur narratif des mangas destinés aux adolescentes réside dans les histoires d'amour. *Vitamine* est l'une des exceptions qui confirment la règle : ce court manga montre les persécutions vécues par une lycéenne au sein de son école. Cloîtrée chez elle, elle trouvera le salut dans la pratique du manga. Un récit plutôt original car prônant l'individualisme face aux effets néfastes du comportement de groupe.

Le Livre jaune

Fumiko Takano

CASTERMAN / SAKKA

Une jeune Japonaise s'évade grâce à la lecture des *Thibault* de Roger Martin du Gard. À son quotidien morne dans le nord du Japon, elle superpose l'exaltante révolte des héros romantiques, sa vie entrant en résonance avec l'univers du roman. Une jolie peinture des rêves et des espoirs adolescents, qui buttent sur les réalités de la vie d'adulte qui s'annonce, transcendée par un dessin hors norme, tout en délicatesse.

Coq de combat

Akio Tanaka & Nizo Hashimoto

DELCOURT / AKATA

19 VOLUMES (SÉRIE EN COURS)

Parmi les mangas d'arts martiaux disponibles en français, *Coq de combat* est un cas à part : le héros est ici un jeune criminel que la maîtrise du karaté va d'abord sauver des persécutions de ses co-détenus, puis l'empêcher de sombrer dans la folie. On apprécie d'être bousculé dans nos certitudes par un anti-héros auquel il est difficile de s'attacher et, que l'on soit adepte ou non, on se passionne pour les combats, narrés avec un luxe de détails impressionnant.

Embrasse-moi très fort.
Faisons l'amour très fort.
Faisons semblant d'y croire.

Kiriko Nananan

rouge bonbon

SAKKA 作家 auteurs

© Casterman 2008 horsérie

Le Gourmet solitaire

Jirô Taniguchi & Masayuki Kusumi

CASTERMAN / SAKKA

L'une des plus belles réussites de Taniguchi, souvent considéré comme le plus européen des mangakas en raison du soin apporté à ses décors et de son découpage assez classique. Il suit ici les pas d'un homme partant à la découverte de la cuisine de son pays. Mais la dégustation des plats est prétexte à arpenter les vieux quartiers et ses habitants.

MW

Osamu Tezuka

TONKAM

3 VOLUMES (SÉRIE TERMINÉE)

Comme toujours chez Tezuka, tout part d'une bonne idée. Ici, un jeune garçon survit à une fuite de gaz mortel, mais une partie de son cerveau est atteinte et il devient immoral. Du coup, il pervertit son protecteur – un religieux – et devient *serial killer*. L'immersion du maître dans le manga réaliste des années 1970.

l'Homme sans talent

Yoshiharu Tsuge

EGO COMME X

Auteur symbole du manga alternatif, Yoshiharu Tsuge a publié en 1984 les récits qui composent ce livre que l'on peut considérer comme son testament créatif : *l'Homme sans talent* relate le quotidien d'un ancien mangaka cherchant à gagner sa vie par des moyens farfelus. Le portrait touchant et drôle d'un marginal ayant rejeté la société et ses règles.

Les Vents de la colère

Tatsuhiko Yamagami

DELCOURT / AKATA

2 VOLUMES (SÉRIE TERMINÉE)

Une curiosité : un manga d'extrême gauche. Inspiré par une catastrophe écologique des années 1970, Yamagami imagine le périple d'un étudiant qui va jusqu'à tout sacrifier pour faire éclater les mensonges du complexe militaro-industriel. Dans un style simple et naïf, c'est un brûlot rageur contre une société où la démocratie n'est qu'illusion.

K

Jirô Taniguchi et Shiro Tosaki

DARGAUD / MADE IN JAPAN

Un album qui permet de cerner une autre facette de l'œuvre de Jirô Taniguchi, surtout connu en Europe pour ses récits intimistes. Ici, l'auteur nous emmène dans l'Himalaya sur les pas d'un alpiniste surdoué, qui seul répond présent pour des missions de sauvetage périlleuses. On admire la description minutieuse de la montagne et de ses dangers.

Phénix

Osamu Tezuka

TONKAM

11 VOLUMES (SÉRIE TERMINÉE)

Phénix brasse la plupart des thèmes chers au père du manga moderne : dénonciation des vanités humaines, sacralisation de la vie, etc. Prenant comme fil rouge le mythique oiseau de feu, Tezuka alterne les histoires se déroulant dans le passé et le futur. Certains volumes touchent au sublime.

L'École emportée

Kazuo Umezu

GLÉNAT

6 VOLUMES (SÉRIE TERMINÉE)

Destiné aux enfants lors de sa parution dans les années 1970, ce classique du manga a pourtant de quoi choquer : un beau matin, une école primaire disparaît avec tous ses occupants, mystérieusement transportée dans un monde désertique. Livrés à eux-mêmes, les enfants devront apprendre à survivre. Un chef-d'œuvre.

Nana

Ai Yazawa

DELCOURT / AKATA

18 VOLUMES (SÉRIE EN COURS)

Le best-seller du manga pour filles : deux provinciales montent à Tokyo et partagent le même appartement. La première est une rockeuse émancipée en quête de gloire ; la seconde une fashion victim nunuche à la recherche du grand amour. Amours, trahisons et rock : la quintessence du shôjô, magnifié par un trait élégant.

L'Enfer

Yoshihiro Tatsumi

CORNÉLIUS

Anthologie partielle des histoires courtes du père du gekiga (manga adulte), *l'Enfer* regroupe une douzaine de récits illustrant le style particulier de l'auteur : focalisées sur les exclus du « miracle économique » japonais, ses histoires sondent les abîmes de la misère (économique, sociale, sexuelle) avec une économie de moyens admirable.

Dragon Ball

Akira Toriyama

GLÉNAT

42 VOLUMES (SÉRIE TERMINÉE)

La matrice de tous les mangas pour ados depuis vingt ans : un jeune garçon intrépide et naïf part à l'aventure, se constituant au fur et à mesure un groupe d'amis indéfectibles et affrontant des ennemis de plus en plus forts. La série tourne en rond assez rapidement, mais le début reste extrêmement drôle et prenant.

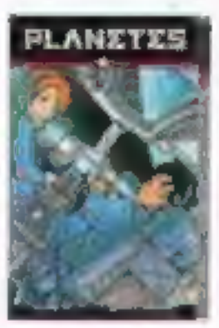
20th Century Boys

Naoki Urasawa

PANINI MANGA

22 VOLUMES (SÉRIE TERMINÉE)

Même si l'on commence à cerner les limites du système Urasawa – ses feuilletons, brillants au départ, finissent par tourner en rond –, on recommande ce manga, primé au festival d'Angoulême, qui confronte une poignée de quadragénaires à une secte millénariste.



Planètes

Makoto Yukimura

PANINI MANGA

4 VOLUMES (SÉRIE TERMINÉE)

L'homme a conquis l'espace, mais a-t-il résolu les problèmes soulevés par ce brusque élargissement de son espace vital ? En confrontant ses héros aux questions philosophiques induites par la conquête spatiale, Yukimura signe un manga drôle, intelligent et émouvant.

JOUEZ AUX 7 FAMILLES DE LA BD
AVEC BEAUX ARTS ÉDITIONS

45 STARS DE LA BD RÉPARTIES EN 7 FAMILLES,
DES CLASSIQUES COMME HERGÉ À L'AVANT-GARDE POUR MŒBIUS

10 HISTOIRES COMPLÈTES ET INÉDITES

200 PAGES – 24 €

Disponible en librairie et sur www.beauxartsmagazine.com

Commandez vos sushis en ligne

www.PLANET SUSHI.fr

PLANET SUSHI®
by Sibeh
PARIS · IBIZA · MIAMI

RESTAURANTS - VENTE À EMPORTER - LIVRAISON N° Indigo 0 826 00 33 33

Création SAATCHI & SAATCHI - Groupe Planet Sushi - RCS Nanterre 477 542 823